Hellwig, Das Kriegsspiel. * 1803

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

11 H

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

UB Braunschweig 84
2300-621-4

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

2300-621 4

Das
Kriegsspiel
ein
Versuch
die
Wahrheit verschiedener Regeln
der
Kriegskunst
in
einem unterhaltenden Spiele
anschaulich zu machen,

von

Dr. Johann Christian Ludewig Hellwig,

Herzogl. Braunschweig. Pagenhofmeister; Professor der Mathematik und der Naturgeschichte an dem Catharinen-Gymnasium in Braunschweig.

Mit 11 Kupfern.

Braunschweig,
bei Karl Reichard 1803.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

FRIEDR. VIEWEG & SOHN
BRAUNSCHWEIG

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Vorrede.

Bei der Erfindung dieses Spiels, wovon ich den ersten Versuch im Jahre 1780 bekannt machte, hatte ich die Absicht, einige Regeln der Kriegskunst zu versinnlichen, und dadurch dem Schüler dieser Kunst nützlich zu werden. Eine Nebenabsicht war, demjenigen, der eines solchen Unterrichts nicht bedarf, eine angenehme Unterhaltung durch ein Spiel zu verschaffen, worin nichts vom Zufalle, sondern Alles von der Leitung des Spielers abhängt. Die Erfahrung hat mich gelehrt, dafs ich meine Absicht nicht verfehlt habe. Dieses munterte mich auf, dem Spiele eine gröfsere Vollkommenheit zu geben. In wie weit der Versuch den Absichten des Erfinders entspricht, mufs er, der unmöglich ganz unpar-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

theilsch sein kann, Andern zur Beurtheilung überlassen. Fände man auch, dafs dies Spiel auf einer niedrigern Stufe der Vollkommenheit stehe, als ich mir schmeichle, so hat mich doch die Erfahrung gelehrt, dafs es viele Regeln der Kriegskunst versinnlicht, und dafs es Anfängern in dieser Wissenschaft zur Erlangung der Einsicht in wichtige Wahrheiten jener Lehre sehr behülflich gewesen ist. Diese angenehme Erfahrung machte ich nicht allein. Ein in jenem Fache berühmter Gelehrter, der Herzogl. Braunschweigische Obristlieutenant Mauvillon überzeugte sich an einigen seiner Zuhörer selbst davon. Dies bewog ihn, der Anfangs gegen das Spiel, als Mittel, etwas zur Bildung eines jungen Kriegers beizutragen, eingenommen war, sich damit genau bekannt zu machen. Er wurde ein eifriger Vertheidiger desselben. Nur der Tod hinderte ihn, es in die Französische Sprache zu übersetzen, um auch das Ausland mit einer Erfindung bekannt zu machen, die ihm nichts weniger als unwichtig zu sein schien.

Es sei mir erlaubt, einige von den Sätzen anzuführen, deren Wahrheit das Spiel bestätigt.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Man muſs vorzüglich die Flügel der Armeen zu decken, und die Verbindung zwischen den verschiedenen Corps derselben zu erhalten suchen. — Nach erhaltenen Vortheilen muſs man vorsichtig vordringen, um sie nicht wieder zu verlieren. Zu dem Ende muſs man die auch nach einer glücklichen Schlacht unvermeidlichen Unordnungen der siegreichen Armee zuvor wiederum wegschaffen, ehe man an fernere wichtige Unternehmungen denken kann. — Eine Schlacht ist, wie in der Natur, so auch hier, manchen nicht berechneten Zufällen unterworfen, und sie kann bei den besten dazu getroffenen Anstalten unglücklich ausfallen. Man muſs daher schon zuvor daran denken, wohin und wie man sich zurückziehen könne, damit der Rückzug nicht in eine schimpfliche Flucht ausarte. — Man muſs den Feind mehr durch Diversionen und durch Bedrohung seiner Communikation aus seiner vortheilhaften Stellung zu bringen suchen, als durch das Gerade auf den Leib gehen. — Man muſs ihn zum Detaschiren verleiten, und ihn dann angreifen, wenn er sich irgendwo dadurch schwächte. — Ohne Ursachen muſs man sich nicht eher in eine Schlacht einlassen, bis man zuvor solche Anstalten getrof-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

sen hat, den Sieg gehörig zu benutzen. — Man muſs nicht darauf rechnen, daſs der Feind etwas nicht thun werde, weil die Unternehmung an die Unmöglichkeit zu grenzen scheint. — Ein kluger Feldherr wählt oft einen solchen Angriffspunkt, und überrascht den Feind. Man muſs die Aufmerksamkeit des Feindes von dem wahren Angriffspunkte abzuleiten suchen. — Im Fall der Vertheidigung muſs man sich dem Feinde nicht gerade entgegenstellen, sondern seine Stellung seitwärts desselben nehmen. — Im Falle des Angriffs muſs man auf des Feindes Flanken und Rücken operiren, die Fronte aber nicht angreifen, es sei denn, man wolle ihn täuschen, ihn verhindern, an Flanke und Rücken zu denken, und ihn auf seinem Posten festhalten. — Eine geschlagene Armee muſs den Rückzug excentrisch zu bewerkstelligen suchen, um das Verfolgen des Siegers zu hemmen. — Ohne triftige Ursachen muſs man nicht des Feindes Mitte angreifen. Denn wenn man auch so glücklich ist, ihn zu trennen, so nöthigt man dadurch den geschlagenen Feind zu einem excentrischen Rückzuge, und hemmt dadurch seine eigenen Fortschritte. — Man muſs des Feindes Flanken schon aus dem Grunde an-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

greifen, um ihn zu verhindern, einen ihm nützlichen excentrischen Rückzug zu machen. — Der Rückzug eines Corps, das blos zur Beschäftigung der Fronte dient, muſs nicht excentrisch geschehen, sondern der Fronte parallel, weil man durch diese Beschäftigung die Aufmerksamkeit des Feindes von seinen Flanken abwenden will. Fällt aber diese Absicht weg, so tritt wiederum die Regel des excentrischen Rückzugs ein. — Das Cordon-System ist fehlerhaft, denn wer alles erhalten will, verliert alles. — Die kleinsten Ereignisse verdienen im Kriege die Aufmerksamkeit des Feldherrn; nichts ist ihm Kleinigkeit. — Auch in den verzweifeltsten Umständen muſs der Feldherr weder den Muth, noch den Kopf verlieren. Hiedurch wird er im Stande sein, die Nachlässigkeiten zu benutzen, in die der Gegner nur zu leicht, durch die erhaltenen Vortheile fällt.

Ich habe noch kein Spiel gespielt, worin nicht die Wichtigkeit dieser und noch einer Menge anderer Regeln so anschaulich gemacht wurde, daſs sie sich dem Gedächtnisse unauslöschlich einprägen. Der Lehrer erhielt dadurch Gelegenheit, interessante Parallelbegebenheiten aus der

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Kriegsgeschichte beizubringen, und dem Schüler eine lehrreiche Unterhaltung zu verschaffen.

Dies sei genug, zu einem Versuche aufzumuntern, sich, von der Wahrheit dessen, was ich sage, durch eigne Erfahrung zu überzeugen. Hinderlich könnte diesem Versuche die Vorstellung sein: die Erlernung des Spiels sei mit zu vielen Schwierigkeiten verknüpft. Dazu könnte man den Beweis leicht aus der grofsen Anzahl der Regeln des Spiels hernehmen wollen; aber die Erfahrung zeigt das Gegentheil. Die Herzoglichen Pagen zu Braunschweig, in einem Alter zwischen 13 und 15 Jahren, haben das Spiel und gröfstentheils vom bloßen Zusehen erlernt, spielen es alle in einem ziemlichen Grade der Vollkommenheit, und finden darin eine aufserordentlich anziehende Unterhaltung. Es ist freilich nicht Jedermanns Sache, eine Kunst ohne mündliche Anweisung aus einem Buche zu erlernen. Ich darf daher auch von diesem Spiele nicht erwarten, dafs es Jedermann aus meiner Beschreibung erlernen werde, so deutlich ich auch Alles zu machen gesucht habe. Aber es wird doch an den meisten Orten jemand sein, der Fähigkeit und Geduld genug hat, diese

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Regeln durchzudenken, und einem andern davon mündlich so viel zu erklären, dafs er sich dann durch Hülfe dieser Beschreibung weiter helfen könne.

Da ich glaube, mit den Unvollkommenheiten dieses Spiels, meiner väterlichen Vorliebe für dasselbe ungeachtet, hinlänglich bekannt zu sein, und dies in der Beschreibung durch manche Winke angedeutet habe, so würde eine Bitte, mir dieselben zu zeigen, nur unnöthige Mühe veranlassen. Aber mit ungeheuchelter Dankbarkeit werde ich es erkennen, wenn man mir die Mittel angeben würde, die Unvollkommenheiten zu heben, ohne dafs dadurch noch wichtigere entstehen, und ohne dafs beim Spielen Unbequemlichkeiten verursacht werden. So ist z. B. das Verhältnifs der Schufsweiten zum Tagesmarsche nicht das, was mit dem Verhältnisse im Urbilde übereinstimmt. Ich habe aber kein Mittel finden können, jenes diesem gleich zu machen, wenn ich nicht die Spieltafel übermäfsig vergrössern, oder manche Unbequemlichkeiten beim Spiel durch eine Abänderung veranlassen wollte.

Vollständige Kriegsspiele mit unveränderlichem Terrain von 1617 Quadraten kosten, durch

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

mich verschrieben, fünf und eine halbe Pistole; mit einem Terrain, das auf 63 verschiedene Arten verändert werden kann, 7 Pistolen, und mit einem aus Würfeln zusammengesetzten Terrain von 2000 Quadraten, bei dem die Einrichtung getroffen ist, dafs man es auf alle mögliche Art, nach willkürlich oder nach der Natur entworfenen Planen verändern könne, 10 Pistolen. Man kann sie aber auch kleiner und gröfser haben.

Braunschweig, den 9ten October 1802.

Der Verfasser.

---

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Inhalt.

Allgemeine Betrachtungen, §. 1 — 7.

Schwierigkeiten, welche sich bei einem Versuche finden, die Operationen des Kriegs durch ein Spiel nachzuahmen, §. 1.

Eintheilung des Krieges, in Ansehung des Schauplatzes desselben, §. 2.

Die wichtigsten Gegenstände der Kriegskunst, §. 3.

Die verschiedenen Arten der Truppen, §. 4.

Ueber den Schauplatz des Krieges, §. 5.

Von den zum Kriege erforderlichen Geräthschaften, §. 6.

Bedürfnisse einer Armee, die von diesen verschieden sind, §. 7.

Absicht des Krieges, und wodurch er natürlich geendigt wird, §. 8 — 10.

Das erste Kapitel. Von der Beschaffenheit des Plans, auf dem das Kriegstheater im Kriegsspiel abgebildet wird, §. 11 — 25.

Gröfse der Fläche, worauf das Spiel gespielt wird. Wie die verschiedenen Arten des Terrains darauf unterschieden werden, §. 11.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Ohne Hindernifs zu passirendes Terrain, §. 12.
Hohe unwegsame Gebürge, §. 14.
Sumpf und Morast, §. 15. 16.
Enge Wege, §. 17.
Gewässer, §. 18.
Gebäude, Städte und Dörfer, §. 19.
Provinzen, §. 20.
Festungen, §. 21. 22. 23.
Communikationslinien, §. 24.
Mittel, jeden kleinsten Theil des Terrains zu bestimmen, §. 25.

Das zweite Kapitel. Von der Natur derjenigen Figuren, wodurch die Bewegung der Truppen nachgeahmt wird, überhaupt, §. 26 — 32.

Materie, woraus sie gemacht werden, §. 26.
Infanterie, §. 27.
Cavallerie, §. 28.
Jede Figur stellt nicht einzelne Soldaten, sondern einen Trupp vor, §. 29.
Artillerie, §. 30.
Warum keine Cürassiere eingeführt sind, §. 31.
Bezeichnung der Truppen auf dem Plan, §. 32.

Das dritte Kapitel. Von der Veränderung, welche die Truppen in ihrer Stellung machen können, §. 33 — 61.

Wer den Zug hat. Man mufs seinen Gegner, um ihn zu thun, nicht übereilen, und wenn er geendigt ist, dies durch ein Zeichen zu erkennen geben, §. 33.
Was man unter den zur ersten und zweiten Classe gehörigen Veränderungen des Spiels verstehe, §. 33. a.
Veränderung der Fronte, wirkliche Bewegung und das Schlagen einer Figur, §. 33. b.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Anliegende - Seiten - Winkelquadrate, §. 34.

Seiten - Rektangel, §. 35.

Fronten - Rektangel. Direktionslinie der Fronte, §. 36.

Rektangel der verkehrten Fronte, des rechten, des linken Flügels, §. 37.

Frontenveränderung einer Figur durch rechts oder links um, gehört zu den Veränderungen der ersten Classe, §. 38. 39. 39. a.

Von der Bewegung einer einzelnen Figur, ohne dafs dadurch eine feindliche genommen wird. Von der Bewegung der Infanterie, §. 40. 41.

Von der Bewegung der Dragoner, §. 43. 44.

Wenn sie abgesessen, §. 44. a.

Von der Bewegung der leichten Reuterei, §. 45. 46. 47.

Von der Bewegung der Figuren in durchschnittenem Terrain, §. 48. 49.

Direktion der Fronte einer Figur, §. 50.

Bewegung und Veränderung der Fronte der nemlichen Figur, kann in einem Zuge geschehen, §. 51.

Erstere gehört zu den Veranderungen der zweiten Classe, §. 51. a.

Das Schlagen einer Figur, §. 52.

Wie die Infanterie schlägt, §. 53.

Wie die Cavallerie, §. 54. 55.

Das Schlagen gehört zu den Veränderungen der ersten Classe, §. 56.

Wie viel eine feindliche Figur in Einem Zuge schlagen könne, §. 57.

Wie die Cavallerie die feindliche im Rücken und in den Flanken angreift, §. 58.

Eine Anmerkung über den Angriff der Cavallerie auf die Infanterie, §. 59.

Die Fronte verändern, und in dem nemlichen Zuge dieser veränderten Fronte gemäfs schlagen oder schiefsen, ist nicht erlaubt, §. 60. 66.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Figuren, welche geschlagen haben können ihre Fronte behalten, oder verändern, §. 61.,

Das vierte Kapitel. Vom kleinen Gewehrfeuer, §. 62 — 70. a.

überhaupt, §. 62. 63.

In welchen Fällen die Gleichheit der Vortheile, welche, die sich die Fronte gebende Infanterie beider Armeen beim Schiefsen hat, wegfällt, §. 64. 65.

Ein durchs Schiefsen gesäuberter Ort kann im nemlichen Zuge besetzt, passirt und retranchirt werden, §. 65. a.

Die Infanterie schiefst und schlägt nicht in dem nemlichen Zuge, §. 67.

Vom Schiefsen des abgesessenen Dragoners, §. 68.

Warum die Cavallerie nicht, als solche, im Kriegsspiel schiefst, §. 69.

Vom Schiefsen der zum Dienst der Artillerie angestellten Infanterie, §. 70.

Das Schiefsen gehört zu den Veränderungen der ersten Classe, §. 70. a.

Das fünfte Kapitel. Von den Brücken und Brückenwagen, und deren Bewegung, §. 71 — 81.

Brücken, und Brückenwagen, §. 71. 72. 73.

Der Brückenwagen macht seinen Platz nicht unwegsam, §. 74.

Wann er bewegt werden kann, §. 75.

Die Art seiner Bewegung, §. 76. 79. 81.

Wann seine Bewegung zu den Veränderungen der ersten oder der zweiten Classe gehöre, §. 80.

Das sechste Kapitel. Von der Artillerie, §. 82 — 177. d.

Beschreibung der Maschine, §. 82. 87.

Arten des Geschützes, und wodurch sie sich im äufsern von einander unterscheiden, §. 83 — 86.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Artilleristen, Ort der Artilleristen, Ort der Artillerie, §. 87.

Wie man die Artillerie unwirksam mache, ohne sie zu ruiniren, §. 87. a.

Bezeichnung der Artillerie auf dem Plan, §. 88.

Die Artillerie bringt Chikanen ins Terrain. §. 89.

Drei Veränderungen in der Stellung der Artillerie, §. 90.

Schwenkung der Artillerie, §. 91 — 94.

Umdrehen der Artillerie, §. 95. 96.

Bewegung der Artillerie, §. 97. 98.

Wohin die Artillerie wirke, §. 99 — 101.

Worin die Wirkung der Artillerie bestehe, §. 102.

Was die Artilleristen als solche, und als Infanteristen in dem nemlichen Zuge thun können. Das Schiefsen der Artillerie gehört zu den Veränderungen der ersten Classe, §. 103.

In was für Lagen gegen einander die Artillerie beider Armeen kommen, und wie Artillerie durch Artillerie ruinirt werden kann, §. 104 — 110. und §. 177. d.

Wann ein so eben besetztes Geschütz wirksam werde, §. 111.

Verhältnifs der Schufsweiten der verschiedenen Arten des Geschützes unter sich, zu dem kleinen Gewehrfeuer und zum Tagemarsche der Infanterie, §. 112 — 115.

Was mit einem Geschütze geschehen könne, wenn die Cavallerie den Ort der Artilleristen besetzt hat, §. 116. 117.

Verbindung verschiedener Batterien, §. 117. a.

Vernageln des Geschützes, §. 117. b. c.

Das siebente Kapitel. Von den bei der Artillerie befindlichen Brücken, §. 118 — 124.

Durch besondere Brückenwagen, §. 118 — 121.

Durch Belegung des Orts der Artilleristen mit Brücken, §. 122 — 124.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Das achte Kapitel. Von der Bewegung mehrerer Figuren zu gleicher Zeit, um die Bewegung ganzer Corps nachzuahmen, §. 125 — 139.

Figuren und Maschinen können in einem Zuge zu gleicher Zeit bewegt werden, die ein Rechteck machen, §. 125. 126.

Nähere Bestimmung, unter welch r ein solches Rechteck beweglich, §. 127.

Durch eine wirkliche Bewegung, oder durch eine Schwenkung, §. 128. 129.

Nähere Bestimmung der Schwenkungen und verschiedene Arten derselben, § 130. 131.

Untersuchung, ob ein Rechteck bei der Schwenkung wegsames oder unwegsames Terrain passiren würde, §. 135 — 137.

Was in dem nemlichen Zuge mit den in einem beweglichen Rechteck befindlichen Figuren und Maschinen vorgenommen werden könne und nicht, §. 138.

Ob Theile eines Rechtecks, und was für welche statt des ganzen R. bewegt werden können, §. 139.

Das neunte Kapitel. Vom Verschanzen, §. 140 — 183.

Bestimmung dieses Begriffs fürs Kriegsspiel, §. 140.

Von den Zeichen, wodurch das Verschanzen bemerkt wird, §. 141 — 143.

Wie das Verschanzen im Kriegsspiel geschieht, und wie eine Verschanzung verstärkt werde, §. 144.

Bedingungen, unter welchen ein Ort verschanzt werden könne, §. 145. 146.

Welche Truppenart sich verschanzen könne, §. 147.

Hinderniss, die eine Verschanzung macht, § 148.

Es können mehrere Felder in Einem Zuge verschanzt werden, aber von jeder Figur nur Ein Feld, und die Felder müssen sich nicht berühren, §. 149 — 151.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Welche Felder man verschanzen und nicht verschanzen könne, §. 152 — 154.

Was für Hindernisse eine Verschanzung dem kleinen Gewehrfeuer und dem Geschütze setze, §. 155 — 160.

Von besetzten und vertheidigten Verschanzungen, §. 161 — 165.

Von angegriffenen Verschanzungen, §. 166 — 169.

Wann eine Verschanzung verlassen, §. 170.

Wann man eine verlassene Verschanzung besetzt, §. 171.

Wodurch wir ein uns durch eine Verschanzung gesetztes Hinderniss aus dem Wege räumen, §. 172.

Niederreissung einer Verschanzung, §. 173.

Niederschiessung derselben, §. 174.

Welchen Vortheil das Beschiessen einer Verschanzung durchs kleine Gewehrfeuer bringe, §. 175.

Vergleichung der Vortheile, die man beim Niederreissen oder Niederschiessen der Verschanzungen habe, §. 176.

Diese Vernichtung der Verschanzungen gehört zu den Veränderungen der ersten Classe, §. 177.

Wann ein von Verschanzung leer gewordener Ort wegsam werde, §. 178.

Wie es mit den Zeichen einer ruinirten Verschanzung zu halten sei, §. 179.

Welche Verschanzung nicht niedergerissen werden könne, §. 180. 181.

Von Bestürmung der Verschanzungen, §. 182. 183.

Das zehnte Kapitel. Vom Schlagen, Abbrechen und Ruiniren, auch Auf- und Abladen der Brücken, §. 184 — 208.

Was beim Brückenschlagen zu bemerken, §. 184 — 194.

Was beim Brückenabbrechen, §. 195 — 203.

Was beim Brückenruiniren, §. 204.

Was beim Brückenanstecken, §. 205. 206.

* *

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Was beim Auf- und Abladen der Brücken, §. 207. 208.

Das eilfte Kapitel. Von den Hindernissen beim Brückenschlagen, Brückenabbrechen und Brückenruiniren, §. 211 — 215.

Das zwölfte Kapitel. Von Städten und Dörfern, §. 216 — 229. a.

Wie es beim Passiren und Besetzen derselben zu halten, §. 216.

Hindernisse, die sie der Wirkung des Schiefsens setzen, §. 217.

Was für Vortheile sie den Truppen gewähren, §. 218. 219.

Wie sie im Fall der Noth angesteckt werden, §. 221. 222.

Folgen des Ansteckens, §. 223 — 229.

Das Zeichen, welches man den Maschinen und Figuren giebt, die Städte oder Dörfer besetzt haben, §. 229. a.

Das dreizehnte Kapitel. Von denjenigen Gegenständen, die der freien Bewegung der Figuren, der Wirkung der Artillerie und des kleinen Gewehrfeuers Hindernisse setzen, §. 230 — 241.

Das vierzehnte Kapitel. Von der unterbrochenen Communikation eines Corps mit dem Orte, woher es seine Bedürfnisse bekömmt, und den Folgen derselben, §. 242 — 250.

Bezeichnung der Communikationslinien auf dem Plan, §. 242.

Sie gehen von der Festung des einen Spielers, bis zur Festung seines Gegners, §. 243.

Wodurch die Communikation unterbrochen werde. Der erste Unterbrechungspunkt; Unterbrechungslinie; diesseits und jenseits derselben, §. 244. 245.

Folgen der unterbrochenen Communikation, §. 246.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Unter welchen Bedingungen diese Folgen Statt finden, §. 247.

Was man thun müsse, diese nachtheiligen Folgen so unschädlich als möglich zu machen, §. 248.

Bei dieser Theorie der Communikationslinie könne eine Theorie von Anlegung der Magazine im Kriegsspiel wegfallen, §. 249.

Erläuterung der Theorie der Communikationslinien durch Beispiele, §. 250.

Das funfzehnte Kapitel. Vom Aufsetzen des Spiels, §. 252 — 254.

Das sechszehnte Kapitel. Etwas von der Manier, das Spiel zu spielen, §. 255 — 257.

Das siebenzehnte Kapitel. Von der Festung, deren Eroberung und dadurch geendigtem Spiel, §. 258 — 261.

Die Eroberung der Festung endigt das Spiel, §. 258.

Wann die Festung durch Gewalt erobert ist, §. 259. 260.

Wann durch Mangel an Lebensmitteln, §. 261.

Das achtzehnte Kapitel. Einige praktische Fälle, §. 262 — 275.

Verhältnifsmäfsiger Werth des Verlustes, §. 262 — 266.

Praktische Fälle, in welchen Batterien ruinirt werden, §. 267 — 274.

In welchen sie erobert werden, §. 275.

Das neunzehnte Kapitel. Von den Mitteln, die Lage eines Spiels durch Zeichen auszudrücken, und die Züge eines Spiels aufs deutlichste und kürzeste zu beschreiben, §. 276 — 295.

Das zwanzigste Kapitel. Von einer Einrichtung des Terrains, dafs man mit demselben

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

alle mögliche Veränderungen machen könne, §. 296 — 300.

Das einundzwanzigste Kapitel. Allgemeine Anmerkungen, §. 301 — 308.

Das Spiel ist noch mancher Verbesserungen fähig, §. 301.

Aufforderung an die Liebhaber und Kenner des Spiels, eine Theorie der Anhöhen für dasselbe zu entwerfen, §. 302.

Weniger Schwierigkeiten würde eine Theorie der Wälder ausgesetzt sein, §. 303.

Vorschlag, noch mehr Interesse mit der Erhaltung einer Provinz zu verbinden, §. 304.

Einige Gedanken zu einer Theorie von Anlegung der Magazine im Kriegsspiel, §. 305.

Von Einführung praktikabler Gebürge, §. 306.

Von Einführung einer das Deployiren nachahmenden Bewegung, §. 307. 308.

Das zweiundzwanzigste Kapitel. Wie das Spiel von vier Personen gespielt werden könnte, §. 309 — 323.

Jedes Paar derselben spielt mit vereinigten Kräften gegen das andere. Bei jedem Paar ist ein commandirender und ein ihm untergeordneter General, §. 309.

Kriegsrath, §. 310.

Geschäft des commandirenden Generals, §. 311.

Genaue Bestimmung, welcher Theil der Armee unter dem besondern Commando jedes Generals stehen, §. 312 — 316.

In welcher Ordnung die Züge von den vier Spielern verrichtet werden, §. 317 — 323.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Allgemeine Betrachtungen.

§. 1.

Die Gegenstände des Kriegs sind von so grofser Mannichfaltigkeit und von so besonderer Natur, dafs eine vollständige sinnliche Darstellung derselben durch ein Spiel unmöglich ist. Selbst da, wo man bei dieser Darstellung nicht gegen Unmöglichkeiten zu kämpfen hat, finden sich noch Schwürigkeiten, die einer glücklichen Ausführung dieses Gedankens ungemein hinderlich sind. Diese Schwürigkeiten liegen nicht so sehr in der Erfindung der Regeln, wornach ein solches Spiel gespielt werden müsste, als vielmehr in einigen andern Umständen. Einmal hängt es nicht von uns ab, den Plan, worauf das Spiel gespielt werden soll, so grofs anzunehmen, als er wohl sein müsste, wenn Tagesmärsche der verschiedenen Arten von Truppen, Schufsweiten und dergleichen in gehörigem Verhältnifs sein sollen; man mufs dabei auf den Ort, wo das Spiel hin zu stellen, und auf einen

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

nicht allzugrofsen Preifs Rücksicht nehmen. Beides macht eine Einschränkung in Ansehung der Gröfse nothwendig. Aber eben diese Einschränkung ist auch der Vollkommenheit hinderlich, der ein solches Spiel sonst noch wohl fähig wäre. Soll ferner dies Spiel zu einer angenehmen Unterhaltung und jungen Leuten zu einigem Unterricht dienen, soll es dabei gemeinnützig und nicht blofs für die seltensten Köpfe sein, so müssen der Gegenstände des Spiels wohl nicht so viel sein, als der Gegenstände des Urbilds. Ein Kriegsspiel wird sich also der Vollkommenheit nähern, wenn es nur die wichtigsten Auftritte des Kriegs sinnlich darstellt und sich dazu möglichst einfacher Mittel bedient. Auch bei dieser Einrichtung wird es noch immer für ein Spiel ziemlich zusammengesetzt und nur eine Unterhaltung denkender Köpfe sein. Zu Beurtheilung dessen, wie nahe ich dem mir vorgesteckten Ziel gekommen bin, will ich einige Sätze voraus schikken, auf die ich diese Nachahmung baue.

§. 2.

In Ansehung des Schauplatzes, auf welchem Kriege geführt werden, pflegt man sie in See- und Landkriege einzutheilen. Nur die Nachahmung des letztern ist der Gegenstand dieses Spiels.

§. 3.

Die Natur der Truppen (§. 4.), die Gegend worinn der Krieg geführt wird, oder das Kriegstheater (§. 5.), die zum Kriege erforderlichen Geräthschaften (§. 6.), und übrigen Bedürfnisse einer Armee (§. 7.), die Mittel

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

den Krieg zu endigen (§. 8. 9. 10.) sind allgemeine Titel, unter die sich der gröfste und wichtigste Theil aller Gegenstände der Kriegskunst bringen läfst, über die ich daher einige allgemeine Betrachtungen voraufschikken werde.

§. 4.

Es giebt Infanterie, Cavallerie und Artillerie. Diese verschiedenen Arten der Truppen werden die drei Hauptclassen bilden, deren Unterschied in folgenden Sätzen enthalten ist.

1. Die Infanterie kann sich nicht so schnell bewegen als die Cavallerie.

2. Die Infanterie schadet einmal auf dem Platze, den sie eingenommen d. h. sie dringt durch Hülfe des Bajonnets in den Feind ein, und hält ihn auch dadurch von sich ab; dann schadet sie auch durch das Feuergewehr in einiger Entfernung von dem Orte, auf dem sie sich befindet.

3. Die gröfsere Schwere des Cavalleristen, welche aus der Verbindung mit seinem Pferde entsteht, und seine vorzügliche Geschwindigkeit aus eben dieser Ursache, macht den Anfall der Cavallerie wirksamer als den Angriff der Infanterie, wenn übrigens die Umstände einerlei sind.

4. Die Cavallerie schadet vorzüglich auf dem Platze, den sie durch ihre Bewegung einnimmt, oder durch den Pallasch.

5. Die Artilleristen schaden durch besonders dazu verfertigte Maschinen in einer merklichen Entfernung.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Soll ein Kriegsspiel einigen Werth haben, so muſs es diesen Unterschied der Truppen nachahmen und sinnlich machen.

§. 5.

Bei der Betrachtung des Kriegsschauplatzes (§. 3.) finden wir, daſs einige Theile desselben den Bewegungen der Truppen und den Wirkungen ihrer in der Ferne wirkenden Maschinen kein Hinderniſs setzen, andere aber das Gegentheil wirken. Oft sind diese Hindernisse zwar aus dem Wege zu räumen, zuweilen aber nicht, wenigstens erlaubt es oft die Kürze der Zeit nicht. Es ist ausgemacht, daſs dieser Unterschied des Terrains nach Beschaffenheit der Umstände bald Nutzen bald Nachtheil bringen könne. In einem Kriegsspiel muſs daher bei Entwerfung eines Plans, auf dem der Schauplatz des Krieges abgebildet wird, auch hierauf Rücksicht genommen und dieser Unterschied sinnlich gemacht werden.

§. 6.

Von den zum Kriege erforderlichen Geräthschaften (§. 3.) läſst sich im Allgemeinen wenig sagen, da die dadurch zu bewirkenden Endzwecke zu sehr von einander abweichen. Indessen lassen sie sich, ohne daſs das Kriegsspiel etwas von seiner Vollkommenheit verliert, auf eine sehr geringe Anzahl bringen. Alle aber kommen hierinn überein:

1) daſs sie keine eigenthümliche Bewegung haben, sondern daſs sowohl diese, als alle mit denselben vorzunehmenden Veränderungen, von willkührlich wirkenden Geschöpfen abhängen.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

2) Dafs ihre Bewegung gröfstentheils langsamer ist, als die Bewegung der Truppen, und dafs sie daher der freien Bewegung der Armee mancherlei Hindernisse setzen.

Auch diese Wahrheiten mufs man im Kriegsspiel nicht aus dem Gesichte verlieren.

§. 7.

Die Bedürfnisse einer Armee (§. 3.), die man von den nöthigen Geräthschaften derselben unterscheidet, sind sehr mannichfaltig. Die bei derselben befindlichen Menschen und Thiere brauchen mancherlei zu ihrer Erhaltung. Aber es ist überflüssig, in dem Kriegsspiel auf die Verschiedenheit der dazu dienlichen Gegenstände, und auf alle dazu gehörigen Geräthschaften zu sehn. Es ist genug, alle unter dem allgemeinen Namen von Bedürfnissen zu vereinigen, die Anschaffung sowohl als die Austheilung derselben der Natur dieses Gegenstandes gemäfs einzurichten, und doch bei der Nachahmung, das Gesetz der möglichsten Kürze vor Augen zu haben.

§. 8.

Im Kriege will man sich durch die Gewalt der Waffen zu seinem Rechte verhelfen. Die erreichte Absicht müfste daher den Krieg endigen. So ist es aber nicht. Der stärkere, er mag Recht oder Unrecht haben, behält den Platz, oder ist Sieger, welches sich aber aus dem geringern Verlust an Truppen oder Kriegsgeräthschaften, nicht immer richtig beurtheilen läfst. Der natürliche Weg, den Krieg auch wider des Feindes Willen zu endigen, ist vielmehr der, wenn man ihn derjenigen Mit-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002005

tel beraubt, ohne welche er den Krieg nicht fortsetzen kann. Diese aber nimmt jeder der kriegführenden Theile vorzüglich aus seinem Lande. Die Eroberung des feindlichen Landes muſs also dem Kriege ein natürliches Ende machen. Kriege, die sich anders endigen, wenn auch ihre Anzahl die gröſsere sein sollte, eignen sich nicht füglich dazu, um durch ein Spiel vorgestellt zu werden.

§. 9.

Man hat noch kein Land erobert, wenn man in dasselbe eingedrungen ist, man muſs auch den Besitz desselben leicht behaupten können. Das Land des Feindes wird daher dann erst erobert heiſsen, wenn wir uns in den Besitz darinn liegender fester Plätze gesetzt haben, worinn man die zum Kriege gehörigen Nothwendigkeiten, welche eine Armee in der Nähe haben muſs, sicher aufbehalten kann. Der natürliche Ausgang des Krieges hängt also von Eroberung der Festungen eines Landes ab, daher der Feind noch nicht gänzlich überwunden ist, so lange er sich noch in dem Besitz einer Festung von Wichtigkeit erhalten kann.

§. 10.

Wollen wir uns also in dem Kriegsspiel der Natur möglichst nähern; so müssen wir die Mittel, in demselben den Krieg zu endigen, auf die im §. 8 und 9 festgesetzten Grundsätze bauen. Das Kriegsspiel muſs sich folglich mit Eroberung des feindlichen Landes und der darin liegenden Festungen endigen.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Das erste Kapitel.

Von der Beschaffenheit des Plans, auf dem das Kriegstheater in dem Kriegsspiel abgebildet wird.

§. 11.

Die zum Kriegsspiel gehörige Fläche, auf der das Spiel gespielt wird, oder das Kriegstheater, ist willkürlich. Gewöhnlich bediene ich mich eines Rechtecks etwas über 44 Pariser Zoll lang und beinahe 30 Zoll breit. Die Länge desselben ist in 49 und die Breite in 33 gleiche Theile getheilt. Zieht man durch diese Theilungspunkte, mit den Seiten des Rechtecks, Parallellinien, so wird der Plan dadurch in 1617 gleiche Quadrate vertheilt. Die Arten des Terrains sind durch verschiedene Illuminationen von einander unterschieden worden. Sind diese zur Deutlichkeit nicht hinreichend, so muſs man mit denselben noch andere Zeichen verbinden.

§. 12.

Einige Quadrate des zum Kriegsspiel gehörigen Plans, den die erste Tafel verjüngt darstellt, sind schwarz, andere weifs. Ich nenne sie die Hauptfarben. Auf diesen bewegen sich die Truppen mit ihren Maschinen und Geräthschaften so frei, als es die Natur ihrer Bewegung immer zuläſst. Sie sind Theile des Terrains, welche die Natur mit keinen, oder doch nur mit ganz unbeträchtlichen Hindernissen versehen hat.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 14.

Andere Quadrate sind ganz roth illuminirt und bezeichnen ein Terrain, das man, der darauf befindlichen natürlichen Hindernisse wegen, nicht besetzen, noch darüber weg passiren kann. Auch wirkt weder das kleine Gewehrfeuer, noch die Artillerie auf ein solches Terrain, noch jenseits desselben. Unter diesem Zeichen kann man sich daher hohe unwegsame Gebürge vorstellen.

§. 15.

Tiefe sumpfige und morastige Oerter verhindern zwar die Passage auch, aber man kann doch über solche wegschiefsen. Es war also nöthig dergleichen Oerter, von den im vorhergehenden § gedachten zu unterscheiden, daher ich die Oerter dieser Art grün illuminirt habe.

§. 16.

Bei beiden Arten des unwegsamen Terrains im §. 14. 15. wird in meinem Kriegsspiel vorausgesetzt, dafs nicht Zeit genug da sei, die Hindernisse zu heben und es praktikabel zu machen (§. 5.) Wer indessen im Kriegsspiel diese Chikanen des Terrains auch von der Beschaffenheit wünscht, dafs sie mit einigem Zeitverlust überwunden werden können, dem wird es nicht schwer werden, sich dazu die nöthigen Regeln zu entwerfen.

§. 17.

Nicht weit von einander liegende, durch schwarze

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

und weifse Felder getrennte, roth oder grün illuminirte Quadrate machen also enge Wege.

§. 18.

Die in einem Terrain befindlichen Gewässer verdienen im Kriege die gröfste Aufmerksamkeit. Ich habe diese im Plan blau illuminirt und vorausgesetzt, dafs sie so tief sind, um weder zu Fufs noch zu Pferde passirt werden zu können.

§. 19.

Die durch Diagonallinien in Dreiekke getheilten Quadrate, deren eine Hälfte roth, die andere aber weifs ist, bedeuten Gebäude. Daher machen verschiedene bei einander liegende Quadrate dieser Art, nach Beschaffenheit der übrigen Umstände, entweder Städte oder Dörfer. Diese Gebäude machen das Terrain, auf dem sie gezeichnet sind, nicht unwegsam, indem man hiebei voraussetzt, dafs die Passage zwischen denselben durchgehe. Sie sind daher mit dem, durch die Hauptfarben (§. 12.) illuminirten Terrain in Ansehung dieses Umstandes, von einerlei Natur. Worinn sie aber von demselben abgehen, davon im §. 216. u. f. ein mehreres.

§. 20.

Verschiedene bei einander liegende Quadrate sind mit punktirten Linien eingefafst. Diese bezeichnen die Grenzen der Provinzen, die von dem eingeschriebenen Lateinischen Buchstab den Namen haben. Diese Abtheilungen haben den Nutzen, dafs man sich

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

bei Beschreibung der Stellung der Armeen kürzer ausdrücken kann. Auch geben sie ein Mittel ab, bei unterbrochener Communikation genau zu bestimmmen, welche Truppen für abgeschnitten zu halten sind. Davon §. 242. u. f. ein mehreres.

§. 21.

Unter diesen Abtheilungen sind vorzüglich A und P zu merken, welches die Festungen der beiden Spieler sind, die von denselben künftig benannt werden sollen. Von ihrem Verlust hängt der Verlust des ganzen Spiels ab (§. 10.) Die um die Festung A liegenden Provinzen B, C, D, E, F, Ff, G, H, Hh, J und K gehören dem Spieler A, dessen Land durch eine doppelt punktirte Linie von dem Lande des Spielers P getrennt wird, dem daher, ausser der Festung P die Provinzen O, Q, R, S, T, V, L, W, U, M und N zugehören.

§. 22

Die mit Kreutzen und 4 Punkten bezeichnete Quadrate sind die Brustwehren des Walls der Festung, welche während des Spiels mit den dazu dienlichen Zeichen belegt werden. Das mit verschiedenen Farben illuminirte Eckfeld der Festung ist der Ort, von dessen Verlust der Verlust der Festung und damit der Verlust des Spiels abhängt (§. 21.) Man kann sich unter diesem Orte eine die ganze Stadt dominirende Citadelle vorstellen. Wie der Verlust dieses Eckfeldes bewirkt werde, davon wird in einem besondern Kapitel näherer Unterricht gegeben werden.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 23.

Dafs beide Länder gleich und ähnlich, dafs die Festungen gröfser als manche Provinzen, sind Abweichungen von der Natur, die aber in die Vollkommenheit des Spiels keinen nachtheiligen Einfluſs haben. Ersteres erfordert zwar die Natur dieses Spiels selbst nicht, sondern es geschah nur, um den Spielern im Anfange des Spiels einerlei Vortheile zu geben. Letzteres aber, damit die Festung doch einigermafsen vertheidigt werden konnte, welches bei einer geringen Ausdehnung nicht wohl möglich war.

§. 24.

Die von der einen Festung durch die Mitte der Felder bis zur andern Festung gehenden rothen Linien sind die Communikations-Linien, auf welchen den Armeen ihre Bedürfnisse von der Festung nachgeführt werden, und deren Unterbrechung durch feindliche Truppen von wichtigen Folgen sein kann. Wovon unten §. 242. u. f. umständlicher gehandelt werden wird. Auf dem Spielbrette kann man diese Felder, wodurch die Communikationslinie geht, gelb illuminiren lassen.

§. 25.

Um jeden kleinsten Theil des Plans auf das genauste zu bestimmen, ist jedes Feld mit einer Nummer versehn. Sie fangen in dem in der Provinz E liegendem Eckfelde des Plans an und gehn auf der längern Seite des Plans durch die Provinzen Ff, Hh, O, bis zu einem andern mit 49 bezeichnetem Eckfelde des Plans in der Festung P fort. Das dem Felde Nr. 49 anliegende

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

äusserste Feld der zweiten, der längern Seite parallel laufenden Reihe, ist Nr. 50. Diesem liegt in eben der Reihe Nr. 51 an. Und so gehn die Nummern auf dieser zweiten Reihe wiederum durch die Provinzen O, Hh und Ff bis zum äussersten Felde dieser Reihe in der Provinz E zurück welches Nr. 98 wird. Von diesem geht man auf das äusserste Feld der dritten Reihe in der Provinz E weiter, welches Nr. 99 wird. Woraus man nunmehr das Gesetz des weitern Fortgangs leicht schliefsen kann. Das letzte Feld ist Nr. 1617. Es ist das Eckfeld des Plans in der Provinz S.

Das zweite Kapitel.

Von der Natur derjenigen Figuren, wodurch im Kriegsspiel die Bewegung der Truppen nachgeahmt wird, überhaupt.

§. 26.

Die Figuren, wodurch im Kriegsspiel die Truppen nachgeahmt werden, sind von leichtem Holz, die Füfse aber, damit sie nicht so leicht umfallen, von Blei. Ihre Grundfläche ist ein Cirkel, dessen Durchmesser beinahe so grofs, als die Seite eines derjenigen Quadrate (§. 11.), worein der Plan des Kriegsspiels eingetheilt worden. Sie sind mit Oelfarbe, und zwar für jede Armee verschieden angestrichen, wodurch sie also von einan-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

der unterschieden werden. Nach einer ganz neuen Einrichtung sind die Figuren ganz von Blei.

§. 27.

Die Infanterie wird im Kriegsspiel durch Grenadier-ähnliche Figuren vorgestellt. Die erste Figur der zweiten Tafel stellt dergleichen in ihrer natürlichen Gröfse vor. Die Gegend, wohin die Grenadiermütze gesenkt ist, bezeichnet die Fronte derselben.

§. 28.

Von der Cavallerie habe ich zwei Arten im Kriegsspiel eingeführt, Dragoner und leichte Cavallerie. Jene sind dazu bestimmt auch, wenn es erfordert wird, zu Fufs zu dienen, diese aber dienen blos zu Pferde. Die, die Cavallerie vorstellenden, Figuren, sind gröfser als die Figuren zur Infanterie, und sind noch überdem mit einem Pferdekopfe versehn. Die Dragoner unterscheiden sich von der leichten Cavallerie durch dreieckigte Hüte, da die leichte Cavallerie dagegen mit Cylindrischen Mützen, wie die Husaren, versehn sind. Die zweite Figur der zweiten Tafel stellt eine Figur für die Dragoner, und die dritte dergleichen für leichte Cavallerie in ihrer natürlichen Gröfse vor. Der Pferdekopf bezeichnet zugleich ihre Fronte.

§. 29.

Eine Figur stellt keinen einzelnen Mann, sondern einen ganzen Trupp vor. Man denke sich daher unter einer Infanterie Figur ein Bataillon, und unter einer Cavallerie Figur, einen Trupp, der in Ordnung gestellt,

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

die Länge eines Bataillons einnimmt. Eine Eskadron ist zu wenig. Zwei Eskadrons, die im Oesterreichschen Militärdienste eine Division heifsen, kommen der Wahrheit näher. Indessen thut der Name auch hier zur Sache nichts.

§. 30.

Für Artilleristen habe ich keine besondere Figur eingeführt, da die Infanterie im Kriegsspiel auch das Geschütz bedient. Man wird dies, wie ich hoffe, nicht unnatürlich finden. Denn da jede Infanterie Figur ein Bataillon vorstellt (§. 29.) so kann man sich unter einer zum Dienst der Artillerie angestellten Infanterie Figur theils die zur Bedienung der Artillerie benöthigte Anzahl von Artilleristen, theils die Infanterie denken, welche die Bedeckung der Artillerie, bei welcher die ihnen zugehörigen Artilleristen angestellt sind, mitbewirken helfen. Eine militärische Einrichtung dieser Art, wäre, wenn sie auch nicht empfohlen werden könnte, nicht widersinnig, und verdient, da sie das Spiel sehr vereinfacht, wenigstens im Kriegsspiel eingeführt zu werden.

§. 31.

Cuirassiere habe ich aus folgenden Gründen nicht eingeführt:

1. Ist mir kein Mittel bekannt, den Vortheil im Kriegsspiel nachzuahmen, den diese Art der Reuterei dadurch hat, dafs sie etwas gegen das kleine Gewehrfeuer gedeckt ist.

2. Ist mir ihr Nutzen überhaupt noch nicht so ein-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

leuchtend, dafs man in einem Kriegsspiel von ihr Gebrauch machen müfste.

§. 32.

Die Bezeichnung eines Bataillons Infanterie des Spielers A auf einem Plan, geschieht durch *m*, einer Division Dragoner durch *d*, und einer Division leichter Reuterey durch *h*. Die Bezeichnung der Infanterie des Spielers P aber durch *b*, der Dragoner durch *ö*, und der leichten Reuterey durch *hr*.

Der obere Theil dieser Buchstaben bezeichnet auf dem Plan die Gegend, wohin sie ihre Fronte haben.

Das dritte Kapitel.

Von der Veränderung, welche die Truppen des Kriegsspiels in ihrer Stellung machen können.

§. 33.

Wer von den Spielern so eben die Befugnifs hat, die Stellung seines Spiels zu verändern, und auf das Spiel seines Gegners den Regeln des Spiels gemäfs zu wirken, von dem sagt man: er habe den Zug oder er sei am Zuge. Während dieser Zeit verhält sich der Gegner dessen, der am Zuge ist, leidend; giebt acht, ob sein Gegner den Regeln des Spiels gemäfs verfahre;

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

zeigt es ihm zur Abänderung sogleich an, wenn das Gegentheil geschehen sollte; überlegt unterdessen die Fälle, welche eintreten können, vorher; übersieht auch wohl sein Spiel, ob auch etwa an einem andern Orte, als da, wo eben die Operationen vorgehn, etwas im künftigen Zuge abzuändern sein möchte.

Da, wie man in der Folge sehn wird, während eines Zugs, so mancherlei Veränderungen in der Stellung des Spiels vorgenommen werden können, so muſs der Spieler, an dem der Zug nicht ist, seinem Gegner Zeit lassen, und ihn nicht übereilen, weil ein dadurch erhaltener Sieg nicht ruhmvoll sein würde.

Damit nun dieses desto ordentlicher zugehe, so muſs er seinen Gegenzug nicht eher als auf ein verabredetes Zeichen unternehmen. Sollte aber zu vermuthen sein, daſs der den Zug habende Spieler dies Zeichen zu geben vergessen habe, so kann er ihn darum befragen. Wenn aber dies Zeichen erfolgt und nun der Zug an den andern Spieler gekommen ist, so darf der Spieler, der den Zug vorher hatte, keine Veränderungen mehr vornehmen, selbst in dem Fall nicht, wenn den Regeln des Spiels zuwider gezogen worden, und der Gegner damit zufrieden ist. Ist dies aber nicht, so kann dieser die Veränderung allerdings verlangen, so bald er nur solches anzeigt, ehe er selbst in seinem Spiele einige Veränderung gemacht hat. So bald dies aber geschehn ist, bleibt alles so, wie es bei der Uebernahme des Zugs war, wenn auch bewiesen werden könnte, daſs den Regeln des Spiels zuwider gezogen worden, es sei denn, daſs der jetzt den Zug habende Spieler, sich solches freiwillig gefallen lieſse. Diese Regel wird manchen Streitigkeiten vorbeugen. Dagegen wird aber auch jeder

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Spieler sich äusserst bemühen, seine Züge auf das gewissenhafteste zu verrichten, weil es unedel gehandelt sein würde, das Zutrauen seines Gegners zu mifsbrauchen und es vorsetzlich darauf ankommen zu lassen, ob der Gegner seine wider die Regeln des Spiels unternommenen Züge bemerken werde oder nicht. Bei sehr wichtigen Zügen, besonders wenn Figuren genommen werden, wird man daher wohl thun seinen Gegner auf seine jetzige Stellung und auf die daraus so eben erfolgende Unternehmung aufmerksam zu machen, um allen Verdacht der nicht regelmäfsig erfolgten Züge von sich zu entfernen, wenn solches, ohne seine Unternehmung auf den künftigen Zug zu verrathen, geschehen kann.

§. 33. a.

Während der Zeit, dafs man am Zuge ist, kann man in seiner Stellung verschiedene Veränderungen vornehmen (§. 33.) die aber doch, damit das Spiel übersehen werden kann, ihre Grenzen haben müssen. Diese Veränderungen will ich unter zwei Classen bringen. Unter den zur ersten Classe gehörigen Veränderungen will ich solche verstehen, dergleichen ein Spieler, der am Zuge ist, mehrere in dem nehmlichen Zuge machen kann. Wenn ich daher künftig sagen werde, dafs die Veränderung der Fronte einer Figur, das Brückenschlagen, Brückenabbrechen, Brückenverderben, Brustwehren aufwerfen, das Schlagen und Niederschiefsen der Figuren u. d. m. zu den Veränderungen der ersten Classe gehören, so heifst dies so viel, als dafs man in dem nehmlichen Zuge die Fronte verschiedener Figuren verändern, Brücken an verschiedenen Orten schlagen, abbrechen, verderben u. d. m. vornehmen könne.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Unter den zur andern Classe gehörigen Veränderungen verstehe ich solche, dergleichen ein Spieler, der am Zug ist, nicht mehrere in dem nehmlichen Zuge machen kann. Dahin gehören die Bewegung einer Figur von ihrer Stelle, ohne dafs dadurch zu gleicher Zeit eine feindliche geschlagen wird; ferner die Schwenkung der Brückenwagen und des Geschützes, wodurch die darauf befindlichen Figuren ihren Ort verändern; endlich die Schwenkung oder Bewegung mehrerer in einem Viereck verbundener Figuren und Maschinen. Wenn es daher künftig heifst: die Schwenkung oder Bewegung eines Vierecks gehört zu den Veränderungen der zweiten Classe, so will dies so viel sagen, dafs in dem nehmlichen Zuge, so wenig noch eine Schwenkung *oder* Bewegung eines andern Vierecks, als eine solche Schwenkung der Brückenwagen, wodurch unsre dabei befindliche Figur ihren Ort verändert, u. d. m. vorgenommen werden kann.

§. 33. b.

Die Veränderung der Stellung einer Figur, geschieht entweder durch eine Bewegung von ihrer Stelle, oder ohne dafs sie sich von ihrem Orte bewegt. Letzteres mag eine Veränderung der Fronte und ersteres eine Bewegung der Figur heifsen. Diese Bewegung kann mit der Wegnahme einer feindlichen Figur verbunden sein oder nicht. Im erstern Fall schlägt man und im letztern macht die Figur eine blofse Bewegung. Daher in diesem Kapitel

1. von Veränderung der Fronte

2. von der blofsen Bewegung und

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

3. vom Schlagen der Figuren zu handeln ist.

§. 34.

Jedes Quadrat z. B. das Quadrat 185. Tab. III. das nicht auf der äussersten Reihe der Quadrate des Plans liegt, ist unmittelbar von acht Quadraten umgeben, welche ich anliegende Quadrate desselben nennen will. So sind z. B. die Quadrate 162. 163. 164. 184. 186. 206. 206. 207. 208. die anliegenden Quadrate des Quadrats 185. Von diesen anliegenden Quadraten haben einige solche Lage, dafs zwei ihrer Winkel mit zweien Winkeln des Quadrats (185), das sie umgeben, Nebenwinkel machen, welche wir Seitenquadrate des gegebnen Quadrats (185) nennen wollen. Andere liegen so, dafs einer ihrer Winkel mit einem des gegebnen Quadrats (185) Vertikalwinkel machen. Diese mögen Winkelquadrate desselben heifsen. So sind z. B. 163. 184. 186. 207. Seitenquadrate und 162. 164. 206. 208. Winkelquadrate des Quadrats 185.

§. 35.

Ein Seitenquadrat liegt allemal zwischen zweien Winkelquadraten, so dafs diese ein Rektangel bilden. Ich will es das Seitenrektangel eines gegebnen Quadrats oder der auf demselben befindlichen Figur nennen. Jedes Quadrat das nicht auf der äussersten Linie der Quadrate des Plans liegt, hat daher vier Seitenrektangel. So hat z. B. das Quadrat 185 folgende vier Seitenrektangel; als

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

1. das Seitenrektangel 162. 163. 164.
2. — — 162. 184. 206.
3. — — 206. 207. 208.
4. — — 164. 186. 208.

§. 36.

Das Seitenrektangel, welches mit der Fronte einer Figur parallel liegt, bestimmt die Ausdehnung der Fronte derselben. Ich will es daher das Frontenrektangel nennen. So ist z. B. 162. 163. 164. das Frontenrektangel der Figur *m* in der gezeichneten Stellung auf 185. (§. 32.)

Die Linie 162. 139. u. s. f., die Linie 164. 143. u. s. f. die Linie 163. 141 u. s. f. mögen die Direktionslinien der Fronte heifsen.

§. 37.

Das dem Frontenrektangel 162. 163. 164. der Figur *m* auf 185 parallel liegende Seitenrektangel 206. 207. 208. heifse das Rektangel der verkehrten Fronte; das dem rechten Flügel der Figur *m* auf 185 anliegende Seitenrektangel 164. 186. 208 das Rektangel des rechten und das dem linken Flügel derselben anliegende Seitenrektangel 162. 184. 206. das Rektangel des linken Flügels.

§. 38.

Eine Figur verändert die Fronte, wenn sie ihr Frontenrektangel gegen ein anderes Seitenrektangel verwechselt, ohne sich von ihrem Quadrate zu bewegen. Sie macht daher rechts um oder schwenkt rechts,

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

wenn ihr bisheriges Rektangel des rechten Flügels ihr Frontenrektangel wird. Sie macht linksum, oder schwenkt links, wenn ihr bisheriges Rektangel des linken Flügels ihr Frontenrektangel wird. Endlich macht sie umkehrt, wenn ihr bisheriges Rektangel der verkehrten Fronte, ihr Frontenrektangel wird.

Diese Frontenveränderungen einer Figur sind im Kriegsspiel bei der Infanterie, Artillerie und Cavallerie angenommen worden.

§. 39.

Eine Figur *m* in Nr. 1. Tab. IV. hat also rechts um gemacht, oder sich rechts geschwenkt, wenn sie, ohne sich von ihrer Stelle zu bewegen, die Stellung wie in Nr. 2 genommen. Links um hat sie gemacht, oder sie hat sich links geschwenkt, wenn sie sich in Ansehung ihrer erstern Lage wie in Nr. 3. gestellt. In Nr. 4. hat sie in Ansehung der erstern Stellung umkehrt gemacht. Die Stellung aber, wie in Nr. 5., vermöge welcher die Figur die Mitte ihrer Fronte einem Winkel des Quadrats zukehrt, ist im Kriegsspiel nicht eingeführt, weil diese Stellung sehr leicht Anlafs zu Streitigkeiten unter den Spielern geben kann.

§. 39. a.

Die Veränderung der Fronte gehört zu den Veränderungen der ersten Classe, daher kann der Spieler, der am Zug ist, so viele Frontenveränderungen einzelner Figuren vornehmen als er nöthig findet. (§. 33. a.)

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 40.

Bei einer Bewegung einer einzelnen Figur von dem Orte, worauf sie sich befindet, auf einen andern, ohne dafs dadurch eine feindliche genommen wird, oder bei einer blofsen Bewegung (§. 33.) mufs man unterscheiden, ob diese Bewegung

1. von der Infanterie

2. von Dragonern oder

3. von der leichten Cavallerie

geschieht

§. 41.

Die blofse Bewegung der Infanterie (§. 40.) geschieht, wie die Bewegung der Königinn des Schachspiels, höchstens bis aufs 8te Feld nach allen den acht um ein Quadrat liegenden Gegenden, sie habe die Fronte dahin oder nicht, wenn sich darauf keine Hindernisse finden. In Tab. III. findet sich eine Infanterie Figur auf 185. Die von ihr ausgehenden punktirten Linien zeigen alle Gegenden und Oerter, wohin sie sich bewegen kann, und zugleich die gröfste Entfernung in einem Marsche, von ihrem vorigen Platz. Man kann diese Linien Marschlinien nennen. Diese Figur kann daher nur höchstens entweder bis 1. 9. 17. 193. 369. 361. 353 oder 177 kommen.

§. 42.

Wenn es daher die Chikanen des Terrains oder andere Umstände, welche im §. 48. näher angezeigt werden, nicht verbieten, so kann die Infanterie aus einem

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Orte, 64 andere Stellungen nehmen; denn so viele verschiedene Oerter enthalten ihre Marschlinien (§. 41.)

Was hier von der Infanterie gesagt worden, und noch künftig gesagt werden wird, gilt auch von ihr, wenn sie zum Dienst der Artillerie angestellt ist (§. 30.)

§. 43.

Der Dragoner geht, wie die Königinn des Schachspiels, bis aufs 12te Feld nach allen den seinem Quadrate umliegenden acht Gegenden, er habe die Fronte dahin oder nicht. Wenn also auf 185. Tab. III. eine Division Dragoner befindlich, so bezeichnen die punktirten Linien ihre Marschlinien oder alle Gegenden, wohin sie sich bewegen kann. Verlängert man überdem noch jede dieser Linien auf 4 Felder, so hat man zugleich die gröfste Entfernung in einem Marsche von dem vorigen Platze. Ich will diese acht Linien die Wirkungslinien der Cavallerie nennen. Alle diese Linien verdienen diesen Namen in Rücksicht dessen, was die Cavallerie gegen die Infanterie auf denselben unternehmen kann; die drei Direktionslinien der Fronte aber (§. 36.) verdienen ihn auch in Rücksicht der Angriffe auf die feindliche Cavallerie. Davon im §. 54. mehreres.

§. 44.

Wenn es daher die Chikanen des Terrains oder andere Umstände nicht verbieten, so kann der Dragoner aus einem Orte 96 andere Stellungen nehmen, weil sich auf jeder seiner acht Marschlinien zwölf Oerter befinden, auf die er aus seinem Platze kommen kann.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 44. a.

Dragoner sind eine solche Art Truppen, die nach Beschaffenheit der Umstände auch zu Fuſs dienen sollen. Um dies auch im Kriegsspiel nachzuahmen, befinden sich einige Figuren bei einem Kriegsspiel, die in Ansehung des äussern von der übrigen Infanterie nur darinn unterschieden sind, daſs sie Hüte statt Grenadiermützen haben. Diese dazu dienenden Figuren aber werden mit den übrigen Figuren des Spiels nicht zu gleicher Zeit aufgesetzt, sondern nur bis zum Gebrauch in Bereitschaft gehalten. Will man sich nun eines Dragoners, als eines Infanteristen bedienen, so verwechselt man nur den Dragoner mit dieser Figur, und setzt den Dragoner so lange aus dem Spiel. Folgendes ist hiebei zu bemerken.

1. Der Dragoner kann in dem Zuge absitzen, da er sich noch als Dragoner bewegt.

2. In dem Zuge, da sich der absitzende Dragoner als Infanterist bewegt, kann er auch wieder aufsitzen.

3. Absitzende Dragoner sind von der übrigen Infanterie in Ansehung der Wirkung gar nicht verschieden, und können auch als Artilleristen dienen.

4. Geht der absitzende Dragoner verloren, so muſs der so lange aus dem Spiel gesetzte Dragoner ausgeliefert, die den absitzenden Dragoner vorstellende Figur aber wiederum zurückgegeben und bis zu einem etwa künftigen ähnlichen Gebrauch aus dem Spiel gesetzt werden.

5. Die Bezeichnung einer Division absitzender Dragoner des Spielers A auf einem Plan ist *dm*, und für den

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Spieler P: *bb*. Die Ursache dieser Bezeichnung erhellt aus §. 32.

§. 45.

Der leichte Cavallerist geht, auch wie die Königinn des Schachspiels und bis aufs 16te Feld nach allen den seinem Quadrate umliegenden acht Gegenden, er habe die Fronte dahin oder nicht. Wenn also auf 185 Tab. III. leichte Cavallerie befindlich, so bezeichnen die punktirten Linien auch in diesem Fall alle Gegenden, wohin sie sich bewegen kann. Verlängert man überdem noch jede dieser Linien auf 8 Felder, so hat man zugleich die gröfste Entfernung in einem Marsche von dem vorigen Platze.

§. 46.

Ferner hat die leichte Cavallerie auch noch den Zug des Springers im Schachspiel. Sie kann daher, wenn sie z. B. auf 185 Tab III. steht von hieraus auch noch auf die Felder 161. 140. 142. 165. 209. 230. 228 und 205 kommen, wenn die zwischenliegenden Felder 162. 163. 164. 186. 208. 207. 206. 184. weder mit eignen noch mit feindlichen Truppen besetzt sind. Sie darf aber beide Arten von Märschen nicht in dem nehmlichen Zuge thun. Denn wenn sie ihren Marsch in gerader Linie, wie die Königinn des Schachspiels, angefangen, so kann sie solchen in dem nehmlichen Zuge nicht weiter als Springer fortsetzen. Ist sie z. B. aus 185 bis 80 gekommen, so kann sie in demselben Zuge nicht noch von hieraus als Springer auf 56 kommen.

§. 47.

Wenn es daher die Chikanen des Terrains nicht ver-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

bieten, so kann die leichte Cavallerie aus einem Orte als Königinn des Schachspiels 128 und als Springer desselben 8 und also in allen 136 andere Stellungen nehmen.

§. 48.

Dafs hohe unwegsame Gebürge, tiefe sumpfige und morastige Oerter, und Gewässer, welche auf unserm Kriegsschausplatz durch rothe, grüne und blaue Illumination bezeichnet werden, die Marschlinien verkürzen, wenn ihre Direktion darüber geht, erhellt schon aus dem §. 14. 15. 18. und ich glaube nicht nöthig zu haben, noch etwas zur Erläuterung hinzufügen zu dürfen. Eben diese Verkürzung der Marschlinien geschieht durch eigne oder feindliche Figuren. Befindet sich z. B. eine Figur auf 75 Tab. III. so kann *m* aus 185 auf dieser Linie nicht weiter als bis auf 97 kommen.

Noch führe ich an dafs unwegsame Oerter in der Lage 58 und 81 der Tab. III die Directionslinie des Marsches nicht unterbrechen, sondern dafs solche über 80 und 59 für alle Arten von Truppen zu passiren ist, es mögen 58 und 81 roth, grün oder blau illuminirt, oder im Fall sie praktikabel sind, mit eignen oder feindlichen Truppen besetzt sein.

§. 49.

Dagegen bedarf der Marsch der leichten Reuterei, den sie durch einen Springerzug verrichtet, in durchschnittenen Gegenden, einiger Erläuterung, die hinlänglich durch folgende Regel gegeben wird.

Die leichte Reuterei kann durch einen Springer-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

zug einen Ort einnehmen, der mit dem, worauf sie steht, mittelst eines praktikablen Quadrats unmittelbar zusammenhängt; den Ort aber, bei dem sich diese Bedingung nicht befindet, kann sie nicht besetzen.

So kann z. B. die auf 136 Tab. III stehende leichte Reuterei durch den Springerzug wohl auf 91 kommen, weil 136 mit 91 durch das praktikable Quadrat 113 unmittelbar zusammenhängt. Aber von 136 kann sie nicht auf 93 kommen, weil 136 nicht mittelst eines praktikablen Quadrats, sondern erst mittelst zweier, nemlich durch die Quadrate 113 und 92, mit 93 zusammenhängt.

§. 50.

Die Direktion der Fronte ist für alle Arten der Figuren einerlei. Nur ist bei der leichten Cavallerie noch zu bestimmen, welche Oerter von denen in der Fronte liegen, auf die sie durch den Springerzug kommen kann. Ein Beispiel wird dies hinlänglich bestimmen. Es sei in A der Tab. III auf 86 leichte Cavallerie so gestellt, dafs 63. 64. 65. ihr Frontenrektangel ist, so liegen von den Oertern, die sie durch den Springerzug einnehmen kann, 62. 41. 43. 66. in der Fronte; 106. 129. 131. 110 aber nicht.

§. 51.

Bewegte Figuren können nach der Bewegung ihre vorige Fronte behalten oder nach Belieben verändern. Eine Regel, wodurch vielen Streitigkeiten vorgebeugt wird, welches ich mir gleichfalls, wo es nur möglich gewesen ist, mit zur Pflicht gemacht habe.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 51. a.

Die bloſse Bewegung einer Figur, wovon vom §. 40. bis hieher gehandelt worden, gehört zu den Veränderungen der zweiten Classe. Man sehe hierbei den §. 33. a. nach.

§. 52.

Eine Figur schlägt oder nimmt eine feindliche, wenn sie sich von ihrem Orte bewegt und sich an den Platz der von ihr geschlagenen oder genommenen feindlichen Figur hinsetzt, wie solches im Schachspiel gebräuchlich ist. Unter dieser im Kriegsspiel angenommenen Manier den Feind zu schwächen und sich Platz zu verschaffen, kann man sich vorstellen, daſs man auf den Feind eindringt, ihn theils niederhaut, niederstöſst und gefangen nimmt. Es gehört zu den Kleinigkeiten, worauf im Kriegsspiel nicht zu sehen ist (§. 1.), den Unterschied zu bemerken, wann der Feind in diesem Falle für getödtet oder für gefangen genommen zu halten sei. Genug, daſs er ausser Stand gesetzt ist, uns ferner zu schaden.

§. 53.

Die Infanterie schlägt nur auf eins der Felder ihres Frontenrektangels. (§. 36.) So kann z. B. die auf 185. der Tab. III. stehende Infanterie nur auf 162, 163. oder 164 schlagen.

§. 54.

In Ansehung des Schlagens der Cavallerie merke man folgende Fälle:

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

1. Wohin die Cavallerie nach §. 43. 44. 45. 46. 47. 48. 49. geht, da kann sie auch die feindliche Infanterie schlagen, ohne Rücksicht, ob sie der Infanterie die Fronte zugekehrt hat oder nicht. Daher können

a. die Dragoner der feindlichen Infanterie auf 96 Feldern (§. 44.) und

b. die leichte Reuterei der feindlichen Infanterie auf 136 Feldern aus einer Stellung durchs Schlagen Schaden thun, wenn nicht durch Chikanen des Terrains oder durch dazwischen kommende Figuren, wie im §. 48., die Anzahl dieser möglichen Fälle vermindert wird.

Was von der leichten Cavallerie im §. 46. in Ansehung des ihr zukommenden Springerzugs gesagt worden, gilt auch beim Schlagen der feindlichen Infanterie.

2. Die Cavallerie schlägt die feindliche Cavallerie nur, wenn sie solche auf den in ihrer Fronte liegenden Oertern antrifft, ohne Unterschied, ob die feindliche Cavallerie der unsrigen die Fronte giebt oder nicht.

§. 55.

Wenn z. B. eine Dragonerdivision auf 185 Tab. III so gestellt ist, dafs 162. 163. 164. ihr Frontenrektangel wird, so kann sie diejenige feindliche Cavallerie, die sich auf einem Felde der Direktionslinien der Fronte (§. 36.) befindet, schlagen. Es giebt in diesem Fall drey Direktionslinien 162. 139 u. s. f. 163 141 u. s. f. 164. 143

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

u. s. f. Da sich nun der Dragoner in jeder Marschlinie folglich auch in den Direktionslinien der Fronte bis aufs 12te Feld bewegen kann (§. 43.), so giebt es 36 Oerter auf welchen er die feindliche Cavallerie schlagen kann, wenn nicht Chikanen des Terrains oder dazwischen kommende Figuren auch hier die Anzahl dieser möglichen Fälle vermindern.

Von der leichten Reuterei gilt eben das. Da sie sich aber bis aufs 16te Feld bewegen kann (§. 45.), so enthalten die drei Direktionslinien ihrer Fronte 48 Felder, auf welchen sie die feindliche Cavallerie schlagen kann, wenn nicht auch hier Chikanen des Terrains oder dazwischenkommende Figuren die Anzahl dieser möglichen Fälle vermindern. Dazu kommen nun noch die in der Fronte liegende 4 Oerter, die sie durch den Springerzug einnehmen kann; (§. 50.) so dafs die ganze Anzahl der Felder, auf welchen feindliche Cavallerie von der leichten Cavallerie des Gegners genommen werden kann, sich auf 52 beläuft.

§. 56.

Das Schlagen einer Figur gekört zu den Veränderungen der ersten Classe (§. 33. a.) Daher kann jede Figur des Spielers, der am Zuge ist, schlagen, wenn sie dazu Gelegenheit findet. Es können folglich in einem Zuge durch dies Mittel mehrere Figuren aus dem Wege geräumt werden.

§. 57.

Nach der Regel kann zwar in jedem Zuge nur von

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

jeder Figur die dazu Gelegenheit findet eine feindliche geschlagen werden. Hiervon findet sich indessen bey der Cavallerie eine Ausnahme. Denn

1. kann eine Division Cavallerie, mehrere auf ihrer Wirkungslinie befindliche unbedeckte Figuren in einem Zuge schlagen, wenn sie nur alle nach der ersten Direktion stehn, die die Cavallerie beim Schlagen der erstern nahm. Denn wenn die leichte Cavallerie eine ungedeckte Figur in einer geradlinigten Bewegung genommen hat, so kann sie nicht noch eine andere ungedeckte durch den Springerzug nehmen, und umgekehrt. (§. 46.)

2. Wenn eine Division Cavallerie eine ungedeckte Figur genommen hat, so kann sie auch eine in eben der Direktion auf ihrer Wirkungslinie befindliche zweite nehmen, wenn diese letztere auch gedeckt ist. Eben so kann sie auch die dritte nehmen, unerachtet sie gedeckt ist, wenn nur die beiden ersteren ungedeckt sind, u. s. f. Dafs die angreifende Cavallerie alsdann den Platz der zuletzt genommenen Figur einnehme, bedarf vermuthlich keiner besonderen Erinnerung.

So kann z. B. die auf 136 Tab. III. befindliche leichte Reuterei des Spielers A, die auf 202. 268. 334 befindlichen Bataillons Infanterie des Spielers P, unerachtet das dritte über 334 durch die leichte Reuterei über 358 gedeckt ist, aufheben, weil die beiden ersteren über 202 u. 268 ungedeckt sind. Hingegen kann die über 136 befindliche leichte Reuterei des Spielers A, wenn sie die ungedeckten Bataillons des Spielers P über 202 und 268 aufgehoben hat,

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

nicht noch das Bataillon über 288 durch den Springerzug aufheben.

§. 58.

Bei dieser Einrichtung der Cavallerie in Ansehung des Angriffs auf die feindliche Cavallerie, hat die Cavallerie schwache Seiten und folglich gibts Angriffe in die Flanken und im Rücken.

So ist z. B.

1. des Spielers A Dragonerdivision über 72. Tab. III. von des Spielers P Dragonerdivision über 67 in der linken, von der leichten Reuterei über 77 in der rechten Flanke, und von der leichten Reuterei über 358 im Rükken angegriffen. Ferner ist
2. die leichte Reuterei des Spielers P über 6, von der Division Dragoner des Spielers A über 72 in der linken Flanke angegriffen. Endlich geben sich
3. die Division Dragoner des Spielers P über 67 und die leichte Reuterei des Spielers A über 136 wechselsweise die Fronten, und kann also jeder, der den Zug hat, nach Belieben den Angriff auf seinen Gegner machen.

§. 59.

Wenn die Cavallerie auf die feindliche Infanterie nur nach der in ihrer Fronte liegenden Gegend wirken könnte, so würde ihre Wirkung auf die Infanterie zu unbedeutend werden. Man wird sich davon noch mehr überzeugen, wenn man erst das, womit sich die Infan-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

terie gegen die Cavallerie schützen kann, ganz kennt. Dies ist die Ursache, warum ich die Regel §. 54. Nr. 1. so bestimmt habe, dafs die Cavallerie auch die Infanterie angreift, wenn jene auch dieser nicht die Fronte zukehrt. Ueberdem läfst sich dies noch wohl durch die verhältnifsmäfsig schnellere Bewegung der Cavallerie gegen die Infanterie rechtfertigen.

§. 60.

Der den Zug habende Spieler kann während der Zeit zwar so viele Frontenveränderungen einzelner Figuren vornehmen, als er nöthig findet (§. 39. a); aber die Fronte verändern und in dem nemlichen Zuge dieser veränderten Fronte gemäfs schlagen, ist nicht erlaubt. Wenn daher eine Figur ihrer Fronte gemäfs schlagen will, welches der Fall bei der Infanterie (§. 53.) und bei der Cavallerie gegen Cavallerie ist (§. 54. Nr. 2.), so mufs sie diese Fronte bereits im vorigen Zuge gehabt haben.

§. 61.

Figuren, welche andere geschlagen haben, können ihre vorher gehabte Fronte behalten oder verändern. Sollte jemand wider diese Bestimmung etwas einzuwenden haben, wozu ich doch den Grund nicht einsehen kann, der bedenke, dafs dadurch Streitigkeiten vorgebeugt wird, die bei einer andern Bestimmung unvermeidlich sind.

---

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Das vierte Kapitel.

Vom kleinen Gewehrfeuer der Infanterie.

§. 62.

Wenn man überlegt, dafs das Wesentliche des Schiessens darinn besteht, dafs man in einiger Entfernung durch einen geworfenen Körper schadet, ohne sich von seinem Platze zu entfernen; so wird die Wirkung des kleinen Gewehrfeuers der Infanterie durch folgende Einrichtung im Kriegsspiel nachgeahmt werden können. Man denkt sich nemlich das Frontenrektangel und das um ein Quadrat fortgesetzte mittlere Quadrat des Frontenrektangels von einer Division Infanterie beschossen. Die 6te Figur der Tab. IV zeigt dies deutlicher. Denn *m* ist das schiefsende Bataillon Infanterie und *x. y. z. v* sind die Oerter, welche von ihnen beschossen werden. Was sich darauf von feindlicher Cavallerie befindet, ohne Einschränkung, ob die Cavallerie der Infanterie die Fronte giebt oder nicht, wird alles in dem nemlichen Zuge aus dem Spiel genommen. Es versteht sich, dafs es auch von der schiefsenden Infanterie abhängt, ob sie davon nur etwas, oder vielleicht gar nichts schiefsen will. Um aber auf die feindliche Infanterie, die sich etwa auf diesen Feldern der Wirkungsfläche ihres Schusses befindet, zu wirken, mufs die feindliche Infanterie, der schiefsenden die Flanke oder den Rücken geben. Hingegen schaden die sich die Fronte gebenden Infanteristen durchs Schiefsen nicht, weil wir zu Verminderung der Regeln des Spiels annehmen, dafs sich der Verlust der, sich von beiden Seiten aus der Fronte beschiefsenden Infanterie, gegen einander aufhebt, und

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

dafs man daher denselben zu berechnen nicht nöthig habe. Diese Bestimmung hat keinen nachtheiligen Einfluss auf die Vollkommenheit des Spiels.

§. 63.

Nr. 7. 8. 9 und 10 Tab. IV zeigt alle Fälle, in welchen sich die Infanterie beider Theile nicht durchs Schiessen schadet, unerachtet ihre Entfernung von einander solches sonst wohl erlaubt.

Nr. 11. 12. 13. 14. 15. 16. 17. 18. 19. 20. Tab. IV. zeigt diejenigen Fälle, in welchen die Infanterie *b* des Spielers P allemal von *m* der Infanterie des Spielers A geschossen wird, weil jene dieser entweder die Flanke oder den Rücken giebt.

§. 64.

Indessen fällt die Gleichheit der Vortheile, welche die sich die Fronte gebende Infanterie beider Armeen beim Schiefsen hat und wovon im §. 62. geredet worden, in folgenden Fällen weg:

1. Wenn die Infanterie des einen Spielers von mehrern des Gegners in der Fronte beschossen wird. So beschiefsen z. B. in Nr. 21 und 22 Tab. IV. zwei Bataillons Infanterie *m* des Spielers A nur eins *b* des Spielers P, in welchem Falle die letztere *b* von den erstern geschossen wird, unerachtet sie sich die Fronte geben.

2. Wenn von der sich die Fronte gebenden Infanterie die eine durch eine Brustwehre gedeckt ist, in wel-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

chem Fall die nicht dadurch gedeckte von jener geschossen wird.

§. 65.

In der 21. Figur Tab. IV wird *b* nur von den beiden *m* geschossen, wenn *b* auf der erstern Stelle bleibt. Sollte aber *b* das ihr nächstliegende *m* nehmen, so kann das zweite *m* nunmehr nicht das auf die Stelle des erstern *m* vorgedrungene und noch eben die Fronte habende *b* schiefsen, sondern es bleibt ihm nur die Freiheit, *b* wieder zu nehmen.

§. 65. a.

Ein Ort, auf dem eine feindliche Figur niedergeschossen, kann in dem nemlichen Zuge besetzt, passirt, und retranchirt werden.

§. 66.

Die Fronte verändern, oder sich bewegen, und dann dieser veränderten Stellung in dem nemlichen Zuge gemäfs schiefsen, ist nicht erlaubt. Wenn daher die Infanterie ihrer Stellung gemäfs schiefsen soll, so mufs sie diese Stellung bereits im vorigen Zuge gehabt haben. Und wenn umgekehrt die Infanterie geschossen hat, so kann sie sich in dem nemlichen Zuge weder bewegen, noch die Fronte verändern.

§. 67.

Es ist der Infanterie nicht erlaubt in dem nemlichen Zuge zu schiefsen und zu schlagen.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 68.

Was in Ansehung des Schiefsens der Infanterie gilt, gilt auch von abgesessenen Dragonern. Dabei man noch folgendes zu bemerken hat.

1. Der Dragoner kann zu allen Zeiten absitzen, er habe sich bewegt oder nicht.

2. In dem Zuge, da der Dragoner abgesessen, kann er nicht sogleich schiefsen.

3. In dem Zuge, da der abgesessene Dragoner geschossen, kann er nicht sogleich wieder aufsitzen.

4. In dem Zuge, da der abgesessene Dragoner eine feindliche Figur geschlagen, kann er nicht wieder aufsitzen.

5. Das Auf- und Absitzen der Dragoner gehört zu den Veränderungen der 1sten Classe §. 33. a.

§. 69.

Der Schade, den die Reuterei als Reuterei im Ganzen durch das Schiefsgewehr anrichten kann, ist nicht allein unbeträchtlich, sondern kann in gewissen Fällen, besonders wenn der Commandant eines Trupps das Herz nicht an der rechten Stelle hat, ein scheinbarer Vorwand werden, sich von dem Feinde entfernt zu halten, indem er seiner Unthätigkeit dadurch einen Anstrich giebt, dafs er den Feind habe beschiefsen lassen, da er doch den Feind, wenn er seine Schuldigkeit hätte thun wollen, mit dem Degen in der Faust hätte angreifen sollen. Dies bestimmt mich, die Cavallerie meines Kriegsspiels gar nicht schiessen zu lassen. Wodurch ich übrigens einzelnen Cavalle-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

risten den Nutzen ihrer Pistolen, und bei gewissen Fällen auch den Nutzen ihrer Carabiner, nicht absprechen will.

§. 70.

Die bei der Artillerie angestellte Infanterie ist in Ansehung des Schiefsens, welches sie als Infanterie verrichtet, eben den Regeln unterworfen, als die Infanterie überhaupt; wie solches auch schon aus dem §. 42. erhellt.

§. 70. a.

Das Schiefsen gehört zu den Veränderungen der ersten Classe (§. 33. a.) Daher kann jedes Infanterie-Bataillon des Spielers, der am Zuge ist, schiefsen, wenn es dazu Gelegenheit findet.

Das fünfte Kapitel.

Von den Brücken und Brückenwagen, und deren Bewegung.

§. 71.

Die auf dem zum Kriegsspiel gehörigen Plane angenommenen Gewässer (§. 18.) denkt man sich so tief, dafs sie sich ohne künstliche Mittel nicht passiren lassen. Dergleichen Mittel giebt es überhaupt verschiedene, unter

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

welchen aber die Brücken in einem Landkriege die vorzüglichsten sind. Ich will daher auch in dem Kriegsspiel diejenigen Mittel, deren wir uns bedienen über Flüsse zu gehn, mit einer allgemeinen Benennung Brükken, und diejenigen Maschinen, auf welchen sie von einem Ort zum andern gebracht werden, Brückenwagen nennen. Es macht gar keine Schwürigkeiten, das Terrain mit Gewässer zu versehen, das zwar nicht von der Infanterie, wohl aber von der Cavallerie, ohne Brükken passirt werden könnte. Solche Gewässer könnten mit abwechselnden blauen und weifsen Streifen illuminirt werden.

§. 72.

Die 4te Figur der Tab. II. giebt eine Abbildung von einem Brückenwagen. Er besteht aus einem dünnen rechtwinklichten Brettchen (Parallelepipedum), so breit und doppelt so lang als die Seite eines Quadrats, worein der zum Kriegsspiel gehörige Plan eingetheilt worden. In x der Mitte der Linie af, welche die Fläche $bceg$ in zwei gleiche Theile theilt, ist eine Nadel, etwas länger als die Figur zur leichten Reuterei, senkrecht befestigt. Sie dient zur Bequemlichkeit bei Fortrückung des Pontonwagens. Die beiden Quadrate $abgf$ und $acef$ sind im Anfange des Spiels jedes mit zwei Brücken belegt. Diese Brücken sind Stücke feiner Pappe, von der Gröfse und Figur der halben Oberfläche $abgf$ des Brückenwagens. Sie werden auf der einen Seite mit gelbem Papier überzogen, für den einen Spieler mit zwei parallelen Linien, und für den andern mit doppelten, sich rechtwinklicht schneidenden Parallellinien bezeichnet. Die andere Seite dieser Brücken ist mit rothem Papier bezogen. Die

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

5te und 6te Figur der Tab. II zeigen die Figur, die Gröfse und Zeichnung dieser Brücken für beide Spieler. Die Brückenwagen sind mit gelber Oehlfarbe angestrichen, und damit man die des einen Spielers von denen des andern unterscheiden könne, so ist die Linie *af*, welche die Oberfläche in zwei gleiche Theile theilt, für den Spieler A von anderer Farbe, als für den Spieler P. Da es sich öfter im Spiele zuträgt, dafs Brückenwagen, oder die Maschinen zum Geschütz über andere Brückenwagen zu stehen kommen, und dann die in *x* befindliche Nadel hinderlich ist, weil sie nicht so lange niedergelegt oder ausgezogen werden kann; so mufs man andere Brückenwagen zur Reserve haben, an welchen eine solche Nadel in der Mitte der Linie *fi* befestigt ist, die man so lange für jene setzt, und welche jenes Hindernifs nicht verursachen. Man hätte freilich alle Brückenwagen so einrichten können, aber es ist ihr Gebrauch im Ganzen nicht so bequem, als der Gebrauch jener.

§. 73.

Die Bezeichnung eines Brückenwagens auf einem Plane, geschieht durch eine gerade Linie, welche die Mittelpunkte zweier neben einander liegender und ein Rektangel machender Quadrate verbindet, an deren einem Endpunkte für den Brückenwagen des Spielers A ein *O* und für den Brückenwagen des Spielers P ein • befindlich ist. Tab. IV enthält einige die Brücken betreffende nothwendige Zeichnungen. Es bezeichnet nemlich

Nr. 23 einen Brückenwagen des Spielers A auf dem noch alle 4 Brücken befindlich sind.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Nr. 24 dergleichen des Spielers P.

Nr. 25 dergleichen für den Spieler A, auf dem aber nur noch 3 Brücken befindlich sind.

Nr. 26 dergleichen, auf dem eine von jeder Fläche fehlt.

Nr. 27 dergleichen, auf dem nur noch eine Brücke befindlich ist.

Nr. 28 dergleichen von Brücken ganz leeren.

Auch kann man die Punkte, wodurch die noch auf dem Brückenwagen befindliche Anzahl von Brücken angedeutet wird, auf die den Brückenwagen bezeichnende Linie, wie auf Nr. 31. selbst legen, so erspart man einigen Raum, und das Zeichen kann auch, besonders in dem Fall, wo drei Brückenwagen über einander stehen, nicht unbestimmt werden.

§. 74.

Der Brückenwagen, er sei mit Brücken belegt oder nicht, macht das Terrain, worauf er steht, nicht unwegsam, sondern man kann auf ihn Figuren von jeder Art setzen, und es hängt blofs von jedem Spieler ab, ob er nur eine oder beide Flächen desselben besetzen will, ohne Unterschied, ob der Brückenwagen ihm oder dem Feinde gehöre; kurz man behandelt einen Ort, auf dem ein Brükkenwagen steht, in Ansehung der Besetzung desselben, eben als einen leeren, ohne Hindernisse zu passirenden Ort. Ich hoffe, dafs man sich hierbei nicht vorstellen wird, dafs sich die Figuren auf die Wagen setzen, sie nähern sich vielmehr den Wagen dadurch nur so sehr, dafs sie nunmehr ihren Transport, ihre Bedeckung, das Schlagen, Abbrechen und das Ruiniren der darauf be-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

findlichen Brücken, nach Maafsgabe ihrer besondern Lage und Umstände bewirken können. Durch diese Einrichtung gewinnt der Plan auf eine nicht erzwungene Weise vielen idealen Raum, da man in Ausdehnung des reellen Raums so sehr eingeschränkt ist (§. 1.), und trägt daher von dieser Seite etwas zur Vollkommenheit des Spiels bei. Dies ist auch die Ursache, weshalb man einen oder mehrere Brückenwagen mit ihrer Hälfte oder ganz über einandersetzen kann, wovon einige Fälle in Nr. 32. 33. 34. der Tab. IV. gezeichnet sind.

§. 75.

Wenn der Brückenwagen nicht wenigstens mit einer Figur besetzt ist, so ist er nicht allein unbeweglich, sondern es können auch von demselben keine Brücken geschlagen werden. Ist er aber mit einer oder mit zweien Figuren besetzt, so kann beides geschehn. Bei der Bewegung derselben unterscheide man zwei Fälle:

1. kann die Bewegung so geschehn, dafs kein Theil desselben auf seinem vorigen Platze bleibt. Dieses will ich die **wirkliche Bewegung** des Brückenwagens nennen.
2. Kann sie so geschehn, dafs nur eine Fläche ihre vorige Stelle verändert, die andere nicht. Dieses heifse die **Schwenkung des Brückenwagens.**

§. 76.

Die **Bewegung** des Brückenwagens geschieht über die Seiten des Vierecks, worauf er steht, wie die Bewegung des Thurms im Schachspiel, folglich nicht nach den Diagonallinien jenes Vierecks, und höchstens bis aufs

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

8te Feld, es mögen auf demselben noch Brücken befindlich sein oder nicht. Daher kann ein auf 185. 186 Tab. V. gestellter Brückenwagen höchstens bis auf 177. 178; auf 9. 10; auf 193. 194 und auf 361. 362 kommen. Folglich werden alle mögliche Stellungen, von dem angenommenen ersten Ort 185. 186 des Brückenwagens folgende sein:

I. Vorwärts

1. auf 163. 164.
2. — 141. 142.
3. — 119. 120.
4. — 97. 98.
5. — 75. 76.
6. — 53. 54.
7. — 31. 32.
8. — 9. 10.

II. Zur linken Seite

1. auf 184. 185.
2. — 183. 184.
3. — 182. 183.
4. — 181. 182.
5. — 180. 181.
6. — 179. 180.
7. — 178. 179.
8. — 177. 178.

III. Zur rechten Seite.

1. auf 186. 187.
2. — 187. 188.
3 — 188. 189.
4. — 189. 190.
5. — 190. 191.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

6. — 191. 192.
7. — 192. 193.
8. — 193. 194.

IV. Rückwärts

1. auf 207. 208.
2. — 229. 230.
3. — 251. 252.
4. — 273. 274.
5. — 295. 296.
6. — 317. 318.
7. — 339. 340.
8. — 361. 362.

wenn diese Felder nicht mit Truppen besetzt sind, oder sich keine andere Hindernisse auf denselben befinden.

§. 77.

Bei der Schwenkung des Brückenwagens hat man nur zu bemerken, dafs eine Fläche desselben auf dem vorigen Platz bleibt. Durch eine Schwenkung kann daher ein auf 6. 7. in E Tab. V gestellter Brückenwagen folgende Stellungen erhalten:

I. Wenn die Fläche über 7 auf dem vorigen Platze bleibt

1. auf 3. 7 wie in A
2. — 7. 11 — B
3. — 7. 8 — C

II. Wenn die Fläche über 6. auf der vorigen Stelle bleibt

1. auf 2. 6 wie in D
2. — 5. 6 — — E
3. — 6. 10 — — F

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 77. a.

Bei der Schwenkung des Brückenwagens in A Tab. V. kommt die sich bewegende Fläche über 6 aus 6 in 3, entweder über 2 oder über 10. 11. 12. 8. 4. Im ersten Fall beschreibt sie ein Viertel, und im letztern Fall drei Viertel eines Cirkels. Der Brückenwagen kann also aus seiner Stellung in diese veränderte Lage durch eine Viertel- und durch eine Dreyviertel-Schwenkung kommen. Dies ist auch der Fall in B, D und F.

Bei der Schwenkung des Brückenwagens in C kömmt die sich bewegende Fläche über 6 aus 6 in 8, entweder über 2. 3. 4 oder über 10. 11. 12. In beiden Fällen beschreibt sie daher einen halben Cirkel, daher diese Schwenkung eine halbe Schwenkung heifst. Dies ist auch der Fall in E.

§. 77. b.

Soll eine Schwenkung geschehn können, so müssen die Felder über welche die Schwenkung geht, und welche die Cirkelbogen bezeichnen, wegsam und mit keinen Figuren, noch mit Geschütz besetzt sein. Da wir aber durch zwei Wege in die veränderte Lage kommen können (§. 77. a.), und es von uns abhängt, welchen wir nehmen wollen, so hindern uns die auf einem Wege vorfallenden Gegenstände an der Erreichung unsrer Absicht nicht, woferne sich auf dem andern nicht auch Hindernisse ergeben. Was man daher durch eine Viertelschwenkung nicht erreicht, das erreicht man vielleicht durch eine Dreiviertelschwenkung, und was man nicht durch eine Art der halben Schwenkung erreicht, das erreicht man vielleicht durch die andere.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 78.

1. Zwei oder mehrere völlig übereinander stehende Brückenwagen, wie z. B. diejenigen, welche sich in G der Tab. V befinden, können, wenn sie durch einen oder durch zwei Figuren besetzt sind, völlig nach den vorher gegebnen Regeln in einem Zuge zusammen bewegt werden, wenn sie alle zusammengenommen nur nicht mit mehr als mit 4 Brücken beschwert sind.

2. Man kann auch diese Bewegung mit einem derselben nach Willkür machen, und die andern stehn lassen. Es ist einerlei, ob dies mit dem untern oder mit dem obern geschieht. Auch kann man auf demjenigen, mit welchem man sich bewegt, in dem nemlichen Zuge von den übrigen darunter stehenden Brückenwagen so viele Brücken mitnehmen, bis man darauf die höchste Anzahl von vieren (§. 72.) voll hat.

3. Wenn zwei Brückenwagen nur zum Theil übereinander stehn, in dieser Stellung ein Viereck bilden, und es sind beide durch eine Figur gemeinschaftlich besetzt, wie dies der Fall in H der Tab. V ist, so kann mit beiden eine wirkliche Bewegung (§. 75. Nr. 1.) geschehn, wenn solche zusammen genommen nur nicht mit mehr als mit vier Brücken beschwert sind. Schwenkungen aber (§. 75. Nr. 2.) können nur mit einem von beiden gemacht werden, wobei es wiederum willkürlich ist, mit welchem dies geschieht.

4. Wenn zwei Brückenwagen nur mit einer Fläche über einander stehn, aber kein Viereck bilden, und es ist der Theil mit dem sie auf einander stehn durch eine Figur besetzt, wie dies in I der Tab.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

V. der Fall ist, so können beide Brückenwagen nicht zu gleicher Zeit, wohl aber jeder einzeln, den gegebnen Regeln gemäfs bewegt oder geschwenkt werden.

5. Wenn zwei Brückenwagen nur mit einer Fläche über einander stehn, aber kein Viereck bilden, und es ist der Theil, mit dem sie auf einander stehn, nicht, wohl aber ein anderer Theil, mit einer Figur besetzt, wie z. B. in K. der Tab. V, so kann der Brückenwagen über 13. 14. auf welchem die Figur *m* nicht steht, weder geschwenkt noch bewegt werden, welches aber mit dem über 14. 15. stehendem allerdings angeht. Doch hat diese Lage den Vortheil, dafs man die Brücken von dem unbeweglichen Brückenwagen über 13. 14. abnehmen, auf den über 14. 15. legen, und dann mit demselben in dem nemlichen Zuge sich bewegen oder schwenken kann.

§. 79.

1. Man kann einen Brückenwagen unter eine uns zugehörige Figur hin und auch unter derselben wiederum weg schwenken. So kann z. B. der in L auf der Tab. V über 16. 17. stehende Brückenwagen unter *d* auf 18 geschwenkt, und wenn er etwa die Lage 16. 18. schon hätte, unter *d* weg auf 17 geschwenkt werden.

2. Kann der in M der Tab. V. stehende Brückenwagen unter unsrer eignen auf 20 stehenden Figur *m* weg, und unter unsre Figur *h* auf 21 hingeschwenkt werden. Nur mufs in beiden Fällen die

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

auf der Stelle bleibende Fläche des Brückenwagens mit einer Figur besetzt sein.

3. Wenn ein Brückenwagen mit zwei Figuren besetzt ist, so kann man die eine auf ihrer vorigen Stelle lassen, und mit der andern den Brückenwagen eine wirkliche Bewegung machen lassen. So kann z. B. der Brückenwagen welcher in N der Tab. V. über 22. 23 steht, sich mit dem einen *m* auf 24. 25 bewegen, und das andere über 22 zurücklassen.

4. Durch eine wirkliche Bewegung kann der Brückenwagen nicht unter eine andere Figur gebracht werden. So kann z. B. der Brückenwagen über 26. 27. in O der Tab. V. nicht auf 28. 29. bewegt werden, weil er nicht unter das auf 29 stehende *h* gebracht werden darf.

5. Unter eine feindliche Figur darf man keinen Brükkenwagen schwenken.

6. Ein Brückenwagen, auf dessen beiden Flächen sich Figuren beider Spieler befinden, kann weder geschwenkt, noch bewegt werden.

§. 80.

Die wirkliche Bewegung eines Brückenwagens und diejenige Schwenkung desselben, wodurch eine darauf befindliche Figur von ihrer Stelle kömmt, gehört zu den Veränderungen der zweiten; diejenige Schwenkung aber, wodurch die darauf befindliche Figur nicht von ihrer Stelle kömmt, zu den Veränderungen der ersten Classe (§. 33. a.), welche letztere daher an so vielen Orten in

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

einem Zuge vorgenommen werden kann, als man nöthig findet.

§. 81.

Ein bewegter Brückenwagen kann in einem Zuge nicht zu gleicher Zeit geschwenkt, und ein geschwenkter nicht zu gleicher Zeit bewegt werden.

Das sechste Kapitel.

Von der Artillerie.

§. 82.

Die Maschine zum Geschütz nimmt im Kriegsspiel zwei neben einanderliegende und ein Rektangel bildende Quadrate ein, wie der Brückenwagen, dem auch der Grund, worauf das Geschütz steht, völlig gleich ist. Man darf sich daher auf der Fläche *abgf* des Brückenwagen Fig 4. Tab. II. nur ein auf 2 Rädern liegendes bewegliches Geschütz vorstellen, dessen Mündung sich nach *ab. bg. gf* drehen läfst, so hat man die Maschinen, derens ich mich bediene, um im Kriegsspiel das Geschütz vorzustellen.

§. 83.

In dem Kriegsspiel sind dreierlei Arten von Geschütz eingeführt.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

1. Regimentsstücke.
2. Batteriestücke.
3. Wurfgeschütz.

Die beiden letztern Arten heifsen auch schweres Geschütz. Unter dem Wurfgeschütz kann man sich nach Beschaffenheit der Umstände Mörser und Haubitzen vorstellen; daher wir auch annehmen, dafs aus dem Wurfgeschütz sowohl Kern- als Bogenschüsse geschehn können.

§. 84.

Die Regiments- und Batteriestücke unterscheiden sich in Ansehung des Aeussern darinn, dafs letztere etwas höher als die erstern sind. Auch sind die Räder der Batteriestücke noch überdem mit rothen Bändern belegt. Man sehe die 7te Figur Tab. II.

§. 85.

Das Wurfgeschütz ist von der Höhe der Batteriestücke, nur ist das Rohr etwas kürzer und mehr elevirt. Auch sind die rothen Bänder der Räder noch überdem mit schwarzen Nägeln beschlagen. Die 8te Fig. Tab. II. liefert eine Abbildung davon.

§. 86.

Eine solche Maschine stellt aber nicht Ein Stück, sondern mehrere derselben oder eine Batterie vor.

§. 87.

Der Theil dieser Maschine *a b g f*, welcher eigentlich

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

das Geschütz enthält, macht den Ort des Plans, worauf er steht, so lange er über solchem befindlich ist, dergestalt unwegsam, als ob dieser Ort grün illuminirt wäre (§. 15.) Hingegen ist er auch wiederum in dem Augenblick wegsam, so bald dieser Theil des Geschützes den Ort verlassen hat. Man kann daher in dem nemlichen Zuge den Ort mit diesem Theil des Geschützes verlassen, und auch sogleich mit andern Figuren passiren.

Die andere Fläche *acef*, an welcher sich in der Mitte von *ce* eine Nadel, wie an dem Pontonwagen, zur Bequemlichkeit bei der Fortrückung der Maschinen befindet, ist im Grunde nichts anders, als ohne alle Hindernisse zu passirendes Terrain, das man damit besetzen kann, womit man praktikables Terrain zu besetzen die Erlaubnifs hat. Doch aber ist sie ein unserer vorzüglichen Aufmerksamkeit würdiger Gegenstand. Denn ist die Fläche *acef* mit keiner Figur besetzt; so ist die ganze Maschine unbeweglich, und wirkt auch nichts (§. 6. Nr. 1.), als dafs sie, wie ich eben gesagt habe, den Ort *abgf*, worauf eigentlich das Geschütz steht, unwegsam macht. Ist die Fläche *acef* aber mit einer Figur, von welcher Art sie immer sein mag, besetzt, so kann die Stellung der Maschine verändert werden. Auch kann sie, wenn sie mit einer, Artilleriedienste verrichtenden Infanteriefigur (§. 30.) besetzt ist, auf der Stelle wirken. Ich will daher die auf dieser Maschine befindliche Fläche *acef* der Kürze halber den Ort der Artilleristen; die Fläche *abgf* den Ort der Artillerie; die Infanteriefiguren aber, welche diesen Ort besetzt halten, so lange sie darauf befindlich sind, Artilleristen nennen. Dafs der Ort der Artilleristen blofses Terrain sei, ist schon oben gesagt.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Er ist daher kein reeller Theil der Maschine, welche das Geschütz bezeichnet; folglich ist der Ort der Artilleristen auch keinem Ruin unterworfen. Wer aber von den Spielern den Ort der Artilleristen besetzt hat, der kann sich der Batterie so bedienen, als es die Natur derselben mit sich bringt, wenn sie auch eine feindliche ist.

§. 87. a.

Hieraus folgt:

1. Wer eine feindliche Batterie unwirksam machen will, der muſs den Ort der Artilleristen, von diesen leer machen.

2. Die Wirksamkeit einer Batterie hört in dem Augenblicke auf, da der Ort der Artilleristen von denselben leer wird. Man kann daher

3. in eben dem Zuge, da man eine feindliche Batterie unwirksam gemacht hat, noch dasjenige thun, was man sonst, wegen der Wirksamkeit der Batterie unterlassen müſste, z. B. einen sonst in der Wirkungsfläche der Batterie liegenden Ort verschanzen, oder eine Brücke über den sonst bestrichenen Theil eines Flusses schlagen, u. d. m.

§. 88.

Die Bezeichnung der Artillerie auf einem Plan, findet sich in B der Tab. III für den Spieler A und zwar:

für ein Regimentsstück auf 141. 217.
— — Batteriestück — 142. 218.
— — Wurfgeschütz — 143. 219.

die mit einer Linie versehene o bedeutet den Ort de

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Artilleristen, und die Gabel das Geschütz. Die Oefnung der Gabel bezeichnet die Direktion des Schusses, dessen bestimmtere Wirkung unten angegeben wird.

Für die Artillerie des Spielers P befinden sich die Zeichnungen in C der Tab. III. auf 327. 349. auf 328. 350. und auf 329. 351.

§. 89.

Da der Theil der Maschine zum Geschütz, der auf dem Ort der Artillerie steht, diesen Ort so unwegsam macht, als ob er grün illuminirt, oder als ob er Morast wäre (§. 87.), so verlieren die Artilleristen dadurch eine Direktionslinie ihres Marsches. Es können daher z. B. die auf 170 der Tab. III. stehenden Artilleristen, wegen des auf 148 stehenden Theils der Maschine zum Geschütz, nicht auf 148. 126. 104. 82. 60. 38. 16 kommen, wogegen denn aber auch aus eben der Ursache, eine feindliche Figur von 126. 104. 82. 60. 38 und 16 aus, die Artilleristen auf 170 nicht schlagen kann.

§. 90.

Die Veränderung in der Stellung der Artillerie kann, wenn der Ort der Artilleristen mit einer Figur besetzt ist, auf dreierlei Art geschehn.

1. Durch eine Schwenkung.
2. Durchs Umdrehen.
3. Durch eine Bewegung.

§. 91.

Die Schwenkung der Artillerie geschieht nach eben

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

den Regeln, wie die Schwenkung des Brückenwagens, von der im §. 77. geredet worden. Denn auch hier bleibt eine der Flächen der Maschine zum Geschütz auf dem vorigen Platz. Durch eine Schwenkung kann daher die auf 6. 7. in A der Tab. VI. befindliche und mit *m* besetzte Artillerie folgende Stellungen erhalten:

I. Wenn der Ort der Artilleristen mit dem Artilleristen auf der Stelle bleibt:

1. Auf 7. 3. durch eine Viertel- oder Dreiviertelschwenkung, wie in B.
2. Auf 7. 11. durch eine dergleichen, wie in C.
3. Auf 7. 8. durch eine halbe Schwenkung, wie in D.

II. Wenn der Ort der Artillerie auf der vorigen Stelle bleibt, und der Ort der Artilleristen mit dem Artilleristen die Stelle verändert.

1. Auf 6. 2. durch eine Viertel- oder Dreiviertelschwenkung, wie in E.
2. Auf 6. 10. durch eine dergleichen, wie in F.
3. Auf 6. 5. durch eine halbe Schwenkung, wie in G.

Die beim §. 77. b. gemachte Anmerkung findet auch hier Statt.

§. 92.

Die Schwenkung der Artillerie, bei welcher der Ort der Artilleristen auf der Stelle bleibt (§. 91. I.) gehört zu den Veränderungen der ersten Classe; diejenige Schwenkung der Artillerie aber, bei welcher der

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Ort der Artilleristen verändert wird (§. 91. II.) gehört zu den Veränderungen der zweiten Classe (§. 33. a.). Der Grund von dieser Verschiedenheit liegt darinn, dafs im letztern Fall auch der Artillerist seine Stelle verändert; die Veränderung einer Figur aber von ihrem Orte, ohne dafs dadurch eine feindliche geschlagen wird, gehört zu den Veränderungen der zweiten Classe (§. 51. a.)

§. 93.

Nach der Schwenkung der Artillerie, bei welcher der Ort der Artilleristen auf der Stelle bleibt, lassen sich daher noch alle Veränderungen der ersten Classe, und eine Veränderung der zweiten Classe in dem nemlichen Zuge anbringen. Hingegen lassen sich nach der Schwenkung der Artillerie, bei welcher der Ort der Artilleristen seine Stelle verändert, nur blofs noch Veränderungen der ersten Classe bewerkstelligen. Diese Anmerkung läfst sich allenthalben anbringen, wo von Veränderungen der ersten und zweiten Classe die Rede ist. Hieraus ist klar, dafs wenn die Umstände zwar eine Schwenkung des Geschützes, aber keine bestimmte Schwenkung desselben erheischen, es besser sei, das Geschütz so zu schwenken, dafs der Artillerist auf seiner Stelle bleibe, als dafs man eine Schwenkung damit mache, wodurch der Artillerist seine Stelle verändert; weil uns im erstern Fall noch eine Veränderung der zweiten Classe (§. 33. a.) übrig bleibt, die uns sehr vortheilhaft sein kann.

§. 94.

Es möchte hier jemand die Frage aufwerfen, war-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

um ich nicht beide Arten von Schwenkungen zu den Veränderungen der ersten Classen rechnete? Denn dies würde dann noch eine Veränderung der ersten Classe in dem nemlichen Zuge zulassen, wodurch dann mehrere Thätigkeit ins Spiel käme. Ich antworte darauf:

1. Es ist allerdings wahr, dafs dadurch mehrere Thätigkeit ins Spiel käme. Aber eben diefs machte dann auch, dafs der Combinationen mehr würden, wodurch das Spiel schwerer wird.

2. Wird die Schwenkung wodurch der Artillerist von seiner Stelle kömmt, auch eine Veränderung der ersten Classe (§. 33. a.), so macht dies eine Ausnahme von der §. 51. a. festgesetzten Regel, nach welcher eine Veränderung des Orts einer Figur, ohne dafs sie eine feindliche schlägt, zu den Veränderungen der zweiten Classe gehört. Ohne die wichtigsten Ursachen aber habe ich in einem Werke, wo es schon der Regeln viel giebt, nicht gerne Ausnahmen machen wollen.

3. Wird die Schwenkung, wodurch der Artillerist von seiner Stelle kömmt, auch eine Veränderung der ersten Classe, so wird man sich mit seiner Artillerie oft aus einer Verlegenheit retten, worein man sich durch blofse Unvorsichtigkeit stürzte. Ich möchte aber nicht gerne, dafs die Anzahl lehrreicher Lektionen vermindert würde.

Ich habe nun meine Ursachen vorgelegt, warum ich diese Fälle so und nicht anders bestimmt habe. Ich werde übrigens nicht darüber streiten, wenn jemand glauben sollte, überwiegende Gründe zu haben, diese Fälle anders zu bestimmen.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 95.

Die andere Art der Veränderung in der Stellung der Artillerie, welche geschehen kann, wenn der Ort der Artilleristen mit einer Figur besetzt ist, geschieht durchs Umdrehen (§. 90.) Bei dieser Veränderung bleibt das Brettchen *bceg* auf der vorigen Stelle unbeweglich, auch verändert der Artillerist seinen Ort nicht, aber es wird die Lage des Rohrs des über *abgf* befindlichen Geschützes verändert. Um dies bewerkstelligen zu können, ist das Geschütz auf dem Brettchen zwar fest, dafs es nicht herunter genommen werden kann, aber doch um seine Axe beweglich. Dadurch kann z. B. das über 6. 7. in H der Tab. VI befindliche Geschütz, ohne dafs die ganze Maschine die Felder 6. 7. verläfst, über 6 die Lage bekommen, die solches in I und K hat; die Lage aber in L nimmt es deshalb nicht an, weil dann die Direktion des Schusses gerade auf die eignen Artilleristen gehn würde. (§. 88.)

§. 96.

1. Das Umdrehen des Geschützes gehört zu den Veränderungen der ersten Classe (§. 33. a.). Können wir nun eine gewisse Absicht, sowohl durchs Umdrehen des Geschützes, als durch eine solche Schwenkung desselben erreichen, vermöge welcher der Ort der Artilleristen die vorige Stelle verändert; so ist das Umdrehen desselben vorzuziehen, weil uns in diesem Fall noch eine Veränderung der zweiten Classe (§. 33. a.) übrig bleibt, von der wir noch vielleicht einen wichtigen Vortheil ziehen können.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

2. Wenn durch die Schwenkung des Geschützes (§. 90.) der Artillerist nicht von seiner Stelle kömmt, so kann man das geschwenkte Geschütz noch in dem nemlichen Zuge umdrehen. Kömmt aber durch die Schwenkung des Geschützes der Artillerist von seiner Stelle, so darf dies Umdrehen in dem nemlichen Zuge nicht geschehn.

§. 97.

Die dritte Art der Veränderung in der Stellung der Artillerie, welche geschehn kann, wenn der Ort der Artilleristen mit einer Figur besetzt ist, geschieht durch die Bewegung §. 90. Diese besteht in einer solchen Veränderung ihres vorigen Orts, vermöge welcher kein Theil derselben auf seiner vorigen Stelle bleibt, und folglich sowohl der Ort der Artillerie, als der Ort der Artilleristen ihren vorher gehabten Platz verlassen. Diese Bewegung kömmt mit der im §. 76. beschriebenen Bewegung des Brückenwagens völlig überein; nur dafs das schwere Geschütz (§. 83.) nicht weiter als auf das sechste, die Regimentsstücke aber auch bis aufs achte Feld gehen. Wenn man sich daher unter dem auf 185. 186. in Tab. V. gestellten Brückenwagen ein Regimentsstück vorstellt, so kann dies von hieraus, durch eine Bewegung, alle die im §. 76. von dem Brückenwagen angezeigten Stellungen nehmen; für das schwere Geschütz aber fallen die Stellungen unter 7 und 8 §. 76. in allen vier Fällen weg, da solches sich höchstens nur bis aufs 6te Feld bewegen kann.

§. 98.

1. Die wirkliche Bewegung der Artillerie gehört zu

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

den Veränderungen der zweiten Classe, weil der Artillerist dadurch seine Stelle verändert, ohne dafs eine feindliche Figur geschlagen wird (§. 51. a.)

2. Bewegte Artillerie kann in dem nemlichen Zuge weder umgedreht, noch geschwenkt werden.

3. Umgedrehte kann weder bewegt, noch so geschwenkt werden, dafs der Artillerist von seiner Stelle kömmt.

4. Artillerie, die so geschwenkt worden, dafs der Artillerist dadurch von seiner Stelle kömmt, kann weder umgedreht, noch bewegt werden.

5. Der Artillerist kann nach der mit der Artillerie unternommenen Veränderung in der Stellung, sie geschehe durchs Schwenken, Umdrehen, oder durch eine wirkliche Bewegung, in dem nemlichen Zuge die vorige Fronte verändern, oder auch behalten, aber nicht von seinem Orte gehen.

§. 99.

1. Eine Batterie Regimentsstücke über 11. 14 in P der Tab. V wirkt in der dort gezeichneten Stellung zu gleicher Zeit auf die vier Felder 5. 7. 8. 9.

2. Eine Batterie schweren Geschützes, über 18. 23. in Q derselben Tafel wirkt in der dort gezeichneten Stellung, sie bestehe aus Batteriestücken oder aus Wurfgeschütz, zu gleicher Zeit, auf die sieben Felder 3. 7. 8. 9. 12. 13. 14.

3. Des Wurfgeschützes bedient man sich noch überdem, um gewisse Gegenstände, als Häuser und Brücken, in Brand zu stecken. Auch wird unten im §. 239. in einem gewissen Falle noch ein Unter-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

schied zwischen diesen beiden Arten des schweren Geschützes gezeigt werden.

4. Hieraus ersieht man, dafs das schwere Geschütz (§. 83.) mehr wirke als Regimentsstücke, und dafs diese schon von jenen erreicht werden können, wenn diese noch nicht jenes erreichen. So erreicht z. B. die auf 1. 2. in R derselben Tafel stehende Batterie schweren Geschützes des Spielers A schon die auf 3. 4. stehende Batterie Regimentsstücke des Spielers P, ohne dafs diese wiederum jene erreicht.

5. Es verhält sich die Wirkung des schweren Geschützes zur Wirkung des Regimentsstücks wie 7 zu 4, wenn man nur blos auf den von ihnen bestrichenen Raum sieht. Dies giebt uns Gründe, bei künftig anzustellenden Berechnungen der Wirkung dieser Geschütze, die Wirkung des schweren Geschützes auf 7, und die Wirkung der Regimentsstücke auf 4 zu setzen.

§. 100.

Die Oerter, welche in einer bestimmten Stellung des Geschützes von demselbeu zu gleicher Zeit bestrichen werden, mögen die Wirkungsflächen desselben heifsen. Man kann sie in die mittleren und in die äusseren Wirkungsflächen theilen. Ist es nöthig einen Unterschied unter diesen zu machen, so kann man sie auch noch in die rechte und linke Wirkungsfläche abtheilen. Des über 18. 23. in Q der Tab. V. stehenden Geschützes mittlere Wirkungsfläche geht daher über 3. 8. 13.; die rechte über 9. 14; und die linke über 7. 12. Braucht man noch die Bestimmung der Theile

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

dieser Wirkungsflächen, so kann man 12 den ersten, 7 den zweiten Ort der linken Wirkungsfläche; 13 den ersten, 8 den zweiten, und 3 den dritten Ort der mittlern Wirkungsfläche; und 14 den ersten, und 9 den zweiten Ort der rechten Wirkungsfläche nennen; wodurch nunmehr auch die kleinsten Theile dieser Wirkungsflächen aufs genaueste bestimmt sind.

§. 101.

Durch eine Veränderung in der Stellung der Artillerie werden die Wirkungsflächen entweder ganz oder nur zum Theil verändert, woraus man den Nutzen dieser Veränderungen in der Stellung einsehn kann.

§. 102.

Die Wirkung des Geschützes besteht darinn, dafs alles, was sich von feindlichen Truppen, und von einigen andern unten noch näher zu bestimmenden Gegenständen auf den Wirkungsflächen des Geschützes befindet, wenn der Zug an dem Besitzer dieses Geschützes ist, in dem nemlichem Zuge aus dem Spiel genommen wird, ohne dafs man nöthig hat, die Maschine und die auf derselben befindlichen Artilleristen deshalb zu bewegen. Was nicht alles zu gleicher Zeit weggenommen werden kann, wird in der Folge angezeigt werden.

§. 103.

1. Wenn die Artillerie geschossen hat, so darf mit ihr in dem nemlichen Zuge nicht die geringste Veränderung in der Stellung (§. 90.) vorgenommen werden.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

2. In dem Zuge, da man mit der Artillerie eine Veränderung in der Stellung vornimmt, darf man mit derselben nicht schiefsen.

3. Die Artilleristen können in dem nemlichen Zuge als Artilleristen und als Infanteristen schiefsen §. 30.

4. Wenn die Artilleristen als Artilleristen geschossen, so können sie in dem nemlichen Zuge ihre Fronte verändern. Schiefsen sie aber auch zugleich als Infanteristen, so bleibts bei der im §. 66. festgesetzten Regel, dafs keine Veränderung der Fronte Statt findet.

5. Der Artillerist kann auch als Infanterist schlagen. Aber erst als Artillerist zu schiefsen und in dem nemlichen Zuge zu schlagen, ist nicht erlaubt.

6. Das Schiefsen der Artillerie gehört zu den Veränderungen der ersten Classe.

7. Es hängt von uns ab, ob die Artillerie wirken soll, sobald sich dazu Gelegenheit findet, ob wir die Wirkung derselben bis zu einer andern Zeit aufschieben, oder ob wir in dieser Stellung das Geschütz gar nicht wirken lassen wollen. Es giebt indessen Fälle wo aus der unterlassenen Wirkung des Geschützes auch im Spiel ein Nachtheil entspringen kann (§. 105. zweiter Fall. A.).

§. 104.

Aus dem, was bisher vom Geschütz gesagt worden, erhellet, dafs zwei der gegenseitigen Batterien, die wir der Kürze halber *B* und B nennen wollen, folgende Lagen gegen einander haben können.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

1. Wenn *B* in einer Lage gegen 𝔅, dafs *B* von 𝔅. aber umgekehrt 𝔅 nicht von *B* beschädigt werden kann, so ist die Bestimmung, auf wessen Seite der Verlust sei, keinem Zweifel unterworfen. Kann aber

2. *B* von 𝔅, und 𝔅 wiederum von *B* beschädigt werden, und es sind 𝔅 und B Batterien von einerlei Werth, also beide entweder Regimentsstücke oder beide schweres Geschütz, so hat die stehende den Vortheil über die anrückende, und wenn jene ihren Vortheil nicht genutzt hat, so hat den Vortheil diejenige, deren Spieler den Zug hat. Ist aber

3. der Fall wie zuvor, und die anrückende von gröfserm Werth als die schon stehende, die stehende also eine Batterie Regimentsstücke und die anrückende eine Batterie schweren Geschützes, so mufs die stehende von geringerm Werth weichen, wenn nur die anrückende nicht so vorrückt, dafs die dazu gehörigen Artilleristen niedergeschossen werden können.

4. Wenn eine Batterie Regimentsstücke auf eine Batterie schweren Geschützes anrückt, so ist der Vortheil um so mehr auf der Seite der bereits Platz genommenen Batterie schweren Geschützes, da dies schon der Fall bei Batterien von einerlei Werth ist. Man sehe Nr. 2. Rücken

5. einige Batterien auf eine oder auf einige, oder eine Batterie auf einige an, so vergleiche man die Summe der Wirkungen der anrückenden mit der Summe der Wirkung derer, auf die angerückt wird, nach §. 99. Nr. 5. Ist die Summe beider gleich, oder die Summe der Wirkung derer, auf welche an-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

gerückt wird, gröſser, als die Summe der Wirkung der anrückenden, so ist der Vortheil auf der Seite derer, auf welche angerückt worden. Im entgegengesetztem Fall aber ist der Vortheil auf der Seite der anrückenden. Wir wollen das im folgenden umständlicher aus einander setzen.

§. 105.

Wenn eine Batterie des Spielers A in die Wirkungsfläche einer Batterie des Spielers P kömmt, und es ist der Zug an P, so entstehn folgende Fälle.

Erster Fall. Wenn dadurch die Batterie des Spielers P nicht zugleich in die Wirkungsfläche der Batterie des Spielers A kömmt, so ist entweder

A. Die Batterie des Spielers A ganz in der Wirkungsfläche der Batterie des Spielers P. Hier hängt es von dem Spieler P ab, entweder

1. nur die Artilleristen niederzuchieſsen. Hierzu könnte P veranlaſst werden, wenn er Hoffnung hätte, diese Batterie des Spielers A zu erobern (§. 104.) und sie gegen den Feind zu gebrauchen. In welchem Fall es wider seinen eignen Vortheil sein würde, die Batterie zu ruiniren; oder

2. die Batterie zu ruiniren und die Artilleristen derselben zu gleicher Zeit niederzuschieſsen. Hierzu hat P Gründe, wenn er nicht Hoffnung hat, die Batterie zu erobern, er auch durch Niederschieſsung der Artilleristen nicht etwa einem andern feindlichen

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Trupp Platz macht, ihn mit Vortheil anzugreifen; oder endlich

3. nur die Batterie zu ruiniren, die Artilleristen aber zu verschonen. Dies wird P thun, wenn er nicht Hoffnung hat die Batterie zu erobern, das Niederschiefsen der Artilleristen aber einem andern feindlichen Trupp Platz machen würde, ihn mit Vortheil anzugreifen. In S der Tab. V steht eine Batterie des Spielers A über 1. 2. ganz in der Wirkungsfläche der Batterie des Spielers P über 3. 4. Ist in dieser Stellung der Zug an dem Spieler P, so kann er verfahren, wie vorher gezeigt worden.

Oder es ist

B. Die Batterie des Spielers A nicht ganz in der Wirkungsfläche der Batterie des Spielers P. Folglich ist entweder nur

a) der Ort der Artilleristen der Batterie des Spielers A in der Wirkungsfläche der Batterie des Spielers P.

In diesem Fall können die Artilleristen der Batterie des Spielers A von P niedergeschossen werden. Hiedurch wird er sich den Weg zu Eroberung der Batterie des Spielers A bahnen, weil sich die Artillerie des Spielers A nach dem Verlust ihrer Artilleristen nicht bewegen, folglich sich der Gefahr durch einen Rückzug nicht entziehen kann; die Artillerie selbst aber kann er in dieser Lage aus den im §. 87 angezeigten Ursachen nicht ruiniren.

In dieser Lage ist die Batterie des Spielers A in T der Tab. V 1. 2, und die Batterie des Spielers P

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

über 3. 4. wo nur die Artilleristen über 2 durch die Artillerie über 3 niedergeschossen werden können.

Oder es ist

b, nur der Ort der Artillerie (§. 87.) der Batterie des Spielers A in der Wirkungsfläche des Spielers P. In diesem Falle kann nur das Geschütz ruinirt werden, die Artilleristen aber bleiben auf ihrer Stelle.

Die Batterie des Spielers A über 1. 2 und die Batterie des Spielers P über 3. 4 in M der Tab. VI. sind in dieser Lage, in welcher erstere von der letztern ruinirt werden kann.

Anmerk. Ob A oder P diese Lage veranlafste, ist einerlei, wenn nur alles so bleibt, bis der Zug an P kömmt. Der einzige Unterschied besteht darinn, dafs, wenn P diese Lage veranlafst, dem Spieler A noch Zeit übrig bleibt, seine Gegenveranstaltungen zu treffen, um seinen Verlust abzuwenden. Veranlafst diese Lage aber A selbst, so kommt dann der Zug an P, der von dieser ihm günstigen Lage, den Umständen nach, sogleich Gebrauch machen wird.

Zweiter Fall. Wenn dadurch die Batterie des Spielers P zugleich in die Wirkungsfläche der Batterie des Spielers A kömmt; so sind

A. Beide Batterien von einerlei Werth (§. 103.).

In diesem Falle hat die Batterie desjenigen Spielers, die den Platz zuvor eingenommen hat, welches in diesem Fall die Batterie des Spielers P ist, den Vorzug. Es

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

kann daher von der Batterie des Spielers P, die Batterie des Spielers A, nach Beschaffenheit der Umstände, so behandelt werden, wie solches im ersten Fall gezeigt worden. Sollte aber P die Gelegenheit dazu nicht nutzen, und es käme der Zug an den Spieler A, so kann dieser aus der Lage eben den Nutzen ziehn, wozu ihm die besondern Umstände dieser Lage Gelegenheit geben.

1. In N. der Tab. VI. stände z. B. auf 3. 4. die Batterie des Spielers P. Der Spieler A rückte seine Batterie in dem folgenden Zuge auf 1. 2. Hier hat die Batterie des Spielers P den Vorzug, weil sie ihren Platz eher eingenommen. Kömmt nun der Zug wieder an den Spieler P, so kann er diese Lage nutzen und entweder das Geschütz ruiniren, oder nur die Artilleristen niederschiefsen, oder beides zugleich thun. Hat der Spieler P aber dies nicht gethan, und es bleibt alles wie zuvor bis der Zug wiederum an den Spieler A kömmt, so trift den Spieler P das Schicksal mit seiner Batterie, welches den Spieler A mit der seinigen beim vorigen Zuge getroffen haben würde, wenn der Spieler P die Gelegenheit dazu genutzt hätte. Sollte aber auch A wiederum diese günstige Gelegenheit aus den Händen lassen, so kommen diese Vortheile wiederum an P, wenn an ihn der Zug kömmt, und so ferner.

2. Ferner stände in derselben Tafel in O auf 3. 4. die Batterie des Spielers P. Der Spieler A rückte seine Batterie in dem folgenden Zuge auf 1. 2. Hier hat die Batterie des Spielers P den Vorzug, weil u. s. w. Wie beim vorigen Beispiel.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

3. Stände in derselben Tafel in P auf 3. 4. die Batterie des Spielers P, und es rückte der Spieler A seine Batterie im folgenden Zuge auf 1. 2., so hat wiederum die Batterie des Spielers P den Vorzug, weil sie ihren Platz eher eingenommen. Kömmt nun der Zug an den Spieler P, so kann dieser die Lage nutzen, und die Batterie des Spielers A ruiniren; weil aber die zu dieser Batterie gehörigen Artilleristen über 1. nicht in der Wirkungsfläche der Batterie des Spielers P sind (§. 99. Nr. 1.), so können diese, bei dieser gegenseitigen Lage der Artillerie, nicht wie bei den beiden vorigen Fällen niedergeschossen werden. Hat der Spieler P aber diese Batterie in dem an ihn gekommenen Zuge nicht ruinirt, und es bleibt alles wie zuvor, bis der Zug an den Spieler A kömmt; so hat der Spieler P das Schicksal mit seiner Batterie, welches der Spieler A mit der seinigen beim vorigen Zuge würde gehabt haben, im Fall der Spieler P die Gelegenheit dazu genutzt hätte. Sollte aber auch A wiederum diese günstige Gelegenheit aus den Händen lassen; so geht es auch hier wie unter Nr. 1. welches man ein für allemal zu bemerken hat. Da auch in diesem Fall die Artilleristen *b* des Spielers P nicht in der Wirkungsfläche der Batterie des Spielers A stehn, so können auch diese nicht beschädigt werden.

4. Stände in derselben Tafel in Q die Batterie des Spielers P auf 3. 4. und der Spieler A rückte mit seiner Batterie auf 1. 2, so hat die Batterie des Spielers P den Vorzug, weil u. s. w. Wie beim vorigen Beispiel.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

5. Stände in derselben Tafel in R auf 3. 4. die Batterie des Spielers, P und der Spieler A rückte mit seiner Batterie auf 1. 2, so hat die Batterie des Spielers P den Vorzug weil u. s. w. Wie beim Beispiel in Nr. 3.

6. Stände in derselben Tafel in S auf 3. 4. die Batterie des Spielers P, und es rückte die Batterie des Spielers A auf 1. 2, so hat die Batterie des Spielers P den Vorzug, weil sie ihren Platz eher eingenommen. Kömmt nun der Zug an den Spieler P, so kann er diese Lage nutzen, und entweder das Geschütz ruiniren, oder nur die Artilleristen niederschiefsen, oder er kann beides zugleich thun. Hat der Spieler P aber dies nicht gethan, und es bleibt alles wie zuvor, bis der Zug wiederum an den Spieler A kömmt, so kann A zwar die Batterie des Spielers P verderben, aber nicht die dazu gehörigen Artilleristen niederschiefsen, weil sie nicht in der Wirkungsfläche seiner Batterie sind, u. s. w. Oder

B. Beide Batterien sind nicht von einerlei Werth. In diesem Fall sei alles wie zuvor, nur dafs

a. Der Spieler P seinen Platz mit einer Batterie von von schwerem Geschütz eingenommen, und der Spieler A auf diese mit einer Batterie von Regimentsstücken anrückt. Hier ist der Erfolg wie vorher unter A. Auch hat hier P von seiner Batterie von schwerem Geschütz keinen andern Vortheil, als den, der schon aus der Natur derselben entspringt, nemlich eine Batterie von Regimentsstükken schon in einer gröfsern Entfernung treffen zu

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

können, als sie von ihr getroffen werden kann (§. 99.)

Oder es hat

b, der Spieler P seinen Platz mit einer Batterie Regimentsstücke eingenommen, und der Spieler A rückt auf diese mit einer Batterie schweren Geschützes an. In diesem Fall ist

a, der Spieler A so weit mit seiner Batterie schweren Geschützes vorgerückt, dafs der Ort der Artilleristen seiner Batterie zugleich in die Wirkungsfläche der Batterie des Spielers P gekommen ist.

Hier ist wiederum der Vortheil auf der Seite der bereits stehenden, wiewohl geringern Batterie, die entweder die ganze Batterie des Spielers P ruiniren, oder die Artilleristen derselben niederschiefsen oder beides zugleich thun kann. Stände z. B. eine Batterie Regimentsstücke des Spielers P in T der Tab. VI auf 1. 2. und es rückte eine Batterie schweren Geschützes des Spielers A auf 3. 4. vor; so ist der Ort der Artilleristen dieser letzten Batterie in der Wirkungsfläche der erstern, und es kann erfolgen, was so eben gesagt worden ist. Sollte aber der Spieler P von dieser ihm günstigen Lage keinen Gebrauch machen, so erhält der Spieler A den Vortheil, wenn er an den Zug kömmt; wie solches schon bei den ähnlichen Fällen weitläuftiger auseinander gesetzt ist.

Oder es ist

b, der Spieler A mit seiner Batterie schweren Geschützes nicht so weit vorgerückt, dafs der Ort

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

der Artilleristen seiner Batterie in die Wirkungsfläche der Batterie des Spielers P gekommen ist.

In diesem Fall mufs die Batterie des Spielers P ihren Platz verlassen, wenn sie nicht von der Batterie des Spielers A ruinirt werden soll. Z. B.

1. Es stehe eine Batterie Regimentsstücke des Spielers P in U derselben Tafel auf 3. 4, und es rücke eine Batterie schweren Geschützes des Spielers A auf 1. 2. vor, so mufs die Batterie Regimentsstücke weichen, wenn sie nicht im folgenden Zuge von der Batterie schweren Geschützes des Spielers A ruinirt werden soll. In dieser Lage würde der Spieler A wiederum die Wahl haben, ob er das Geschütz ruiniren, oder die Artilleristen niederschiefsen, oder beides zugleich thun wolle. Sollte aber der Spieler A von dieser ihm günstigen Lage keinen Gebrauch machen, so erhält der Spieler P den Vortheil, wenn er an den Zug kömmt u. s. f. wie bei bereits angeführten Fällen.

2. In einer ähnlichen Lage sind auch die Batterien in V derselben Tafel über 1. 2. und über 3. 4. wo letztere der vorgerückten ersteren weichen mufs, wenn sie nicht ruinirt werden soll. Doch unterscheidet sich dieser Fall von dem vorigen dadurch, dafs in diesem die Artilleristen des Spielers P nichts zu gleicher Zeit zu befürchten haben, wie in dem vorigen Falle.

Es giebt dergleichen Lagen noch mehrere. Ich hoffe aber, dafs das Gesagte hinreichend sein werde, auch die übrigen Fälle zu beurtheilen.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 106.

Wir haben im Vorhergehenden gesehn, was der Erfolg sei, wenn sich gegenseitige einzelne Batterien erreichen. Hier wollen wir nun auch untersuchen, was erfolgt, wenn die Anzahl der sich erreichenden gegenseitigen Batterien ungleich ist. Im §. 104. Nr. 5. ist das allgemeine Gesetz dieses Falls bereits angezeigt worden. Hierbei ist zu bemerken, welches sich auch schon von selbst versteht, dafs, was Eine Batterie in einer gewissen Lage wirkt, um so mehr von mehreren bewirkt werde. So wurde z. B. ein anrückendes Regimentsstück, von einem feindlichen, das bereits seinen Platz eingenommen hatte, ruinirt. Sollte daher ein derselben auf zwei dasselbe beschiefsende feindliche anrücken, so ist dies der Fall um so mehr. Wir haben daher nur nöthig die übrigen Fälle zu untersuchen.

§. 107.

Wenn zwei Batterien Regimentsstücke auf eine Batterie bereits stehenden schweren Geschützes oder Regimentsstücke dergestalt anrücken, dafs die anrückenden das stehende beschiefsen; so mufs das stehende, wenn es auch die anrückenden beschiefst, weichen, und kann die anrückenden nicht beschädigen; denn die Wirkung zweier Regimentsstücke ist = 8, und die Wirkung eines Batteriestücks = 7. (§. 99. Nr. 5.) Wenn aber eins oder beide der anrückenden dergestalt vorgerückt wären, dafs das stehende den Ort der Artilleristen eines der beiden anrückenden beschiefsen könnte; so ruinirt das stehende die beiden anrückenden. Erläuterungen durch Beispiele erfolgen im §. 109.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 108.

Da zwei anrückende Regimentsstücke, wie im §. 107. gezeigt worden, schon Vortheile über ein stehendes Batteriestück haben; so haben diesen Vortheil noch um so mehr ein anrückendes und ein stehendes oder zwei stehende Regimentsstücke auf ein anrückendes schweres Geschütz.

§. 109.

Zu Erläuterung einiger hieher gehöriger Fälle, will ich einige Beispiele anführen.

Erstes Beispiel. Wenn die beiden Geschütze und der Brückenwagen des Spielers P in W der Tab. VI., die auf 1. 2. 3. 4. 5. 6. befindlich sind, gegen das auf 7. 8. stehende Geschütz des Spielers A in einem Zuge angerückt sind, welches, wie wir unten im §. 125. sehn werden, geschehn kann; so kann das Geschütz des Spielers A keine der angerückten Batterien des Spielers P ruiniren, es mufs vielmehr weichen, wenn es nicht im folgenden Zuge von den beiden Batterien des Spielers P ruinirt werden soll. Wollte es indessen stehn bleiben, so könnte es freilich den Brückenwagen über 3 und 4 ruiniren und die Infanterie über 4 niederschiefsen. Auch wird, wenn es stehn bleiben wollte, sein Verderben nicht dadurch abgewendet, dafs das auf 9. 10. stehende Geschütz des Spielers A bis auf 11. anrückt, um das auf 1. 2. stehende Geschütz des Spielers P wiederum doppelt anzugreifen; denn das über 7. 8. stehende Geschütz des Spielers A, wird nach der vorher angeführten Regel, und das erst auf 11. angerückte, nach derje-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

nigen ruinirt, nach welcher ein bereits die Stelle einnehmendes den Vortheil über ein erst anrückendes hat.

Ob diese und eine ähnliche Stellung der beiden Batterien des Spielers P durch eine wirkliche Bewegung, durch Schwenkung oder durchs Umdrehen derselben bewirkt worden, ist einerlei, wenn solches nur in einem und eben demselben Zuge geschehen ist.

Zweites Beispiel. Wenn in X der Tab. VI. die beiden Geschütze, der Pontonwagen und die Infanterie des Spielers P, die auf 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. befindlich sind, gegen die auf 11. 12. stehende Batterie schweren Geschützes des Spielers A in einem Zuge angerückt sind, welches, wie wir unten im §. 125 und folgenden sehn werden, geschehn kann; so kann das Geschütz des Spielers A keine der angerückten Batterien des Spielers P ruiniren, es mufs vielmehr weichen, wenn es nicht im folgenden Zuge von den beiden Batterien des Spielers P ruinirt werden soll. Sollte es aber dem ohnerachtet stehn bleiben wollen, so kann es dies thun, den Pontonwagen über 3. 8. ruiniren, und die Infanterie über 7. 8. 9. niederschiefsen.

Drittes Beispiel. Das schwere Geschütz des Spielers A stände in Y der Tab. VI. auf 1. 2. und die beiden Regimentsstücke des Spielers P auf 3. 4 und 5. 6. Es sey der Zug an dem Spieler P, so kann dieser seine Regimentsstücke und zwar das über 5. 6. durch eine Schwenkung, und das über 3. 4. durch eine Schwenkung und durchs Umdrehen in einem Zuge, ersteres in die Stellung 6. 7. und letzteres in die Stellung 3. 8. bringen, wodurch das schwere Geschütz des Spielers A,

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

so angegriffen ist, dafs es weichen, oder sich in dem folgenden Zuge seinem Verderben aussetzen mufs.

§. 110.

Wenn die in A der Tab. VII. auf 1. 2. 3. 4. 5. 6. 7. 8. 9. 10. stehenden Batterien, Brückenwagen und Truppen des Spielers P gegen die auf 11. 12 und auf 13 14. stehenden Batterien des Spielers A in einem Zuge angerückt sind, welches, wie wir unten im §. 125. und folgenden sehn werden, geschehen kann; so müssen die Batterien des Spielers A weichen, wenn sie nicht in dem darauf folgenden Zuge von den Batterien des Spielers P ruinirt werden sollen. Denn die Wirkung der stehenden Batterien ist = 8, und die Wirkung der anrückenden = 12. (§. 104. Nr. 5.)

§. 111.

Geschütz, das auch nur in dem geringsten Zeitraum mit keinen Artilleristen besetzt gewesen ist, wird in dem Zuge nicht wirksam, in welchem es wiederum mit Artilleristen versehn wird.

Es stände z. B. eine nicht mit Artilleristen versehene Batterie schweren Geschützes des Spielers P in B der Tab. VII. auf 1. 2, gegen welches eine Batterie Regimentsstücke des Spielers A auf 3. 4. anrückt, um es zu ruiniren, da es nicht wirksam ist. Da dies aber in dem Zuge, da es angerückt ist, nicht geschehen kann (§. 103. Nr. 2.), so kömmt unterdessen der Zug wiederum an den Spieler P. Dieser glaube nicht, dafs er seine Batterie schweren Geschützes dadurch, dafs er seine Infanterie von 5 auf 1, den Ort der

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Artilleristen, anrücken läfst, in dem nemlichen Zuge so wirksam mache, dafs die Batterie des Spielers A von 3. 4. weichen müsse. Es kann vielmehr noch immer die Batterie des Spielers P von der Batterie des Spielers A ruinirt werden, da die Batterie des Spielers P durch dies Besetzen des Orts der Artilleristen in diesem Zuge nicht wirksam wird.

Diese Regel wirkt ein behutsames Vorrücken der Artillerie. Denn wenn der Spieler P auch mit der mit Artilleristen versehenen Batterie schweren Geschützes auf 1. 2. vorgerückt wäre, und der Spieler A hätte diese Artilleristen niedergehauen, und wäre in dem nemlichen Zuge mit seiner Batterie Regimentsstücke auf 3. 4. vorgerückt, so würde diese Batterie des Spielers P, durch Wiederbesetzung des Orts der Artilleristen im künftigen Zuge, nicht so wirksam geworden sein, dafs die Batterie des Spielers A hätte weichen müssen. Es konnte vielmehr die Batterie Regimentsstücke des Spielers A die Batterie des schweren Geschützes des Spielers P in dem folgenden Zuge noch immer ruiniren. Hätte aber die Batterie des Spielers A den Platz auf 3. 4. schon gehabt, da die Batterie schweren Geschützes des Spielers P auf 1. 2. vorrückte, so würde der Spieler A, wenn er die Artilleristen dieser Batterie des Spielers P niedergehauen, auch in dem nemlichen Zuge die Batterie des Spielers P ruiniren können.

§. 112.

Rechnet man die Schufsweiten von dem Ort an, welcher der Figur am nächsten liegt, von der die Schüsse gewirkt werden, so verhalten sich die weitesten Schufs-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

weiten des schweren Geschützes, der Regimentsstücke, und der Infanterie zu einander wie 4, 3, 2. (§. 62. §. 99. Nr. 1, 2.) Man sehe in C der Tab. VII. die Schufsweiten der Artilleristen und der Infanterie.

§. 113.

1. Die Schufsweite der Infanterie verhält sich zum Tagemarsche derselben wie 2 : 8 = 1 : 4. (§. 62. §. 41.)

2. Die Schufsweite der Regimentsstücke zum Tagemarsche der Infanterie wie 3 : 8. (§. 99. Nr. 1. §. 41.)

3. Die Schufsweite des schweren Geschützes verhält sich zum Tagemarsche der Infanterie wie 4 : 8 = 1 : 2. (§. 99. Nr. 2. §. 41.)

4. Die Schufsweite des schweren Geschützes verhält sich zu einem mit diesem Geschütze vorzunehmenden Tagemarsche wie 4 : 6 = 2 : 3. (§. 99. Nr. 2. §. 97.)

5. Die Schufsweite der Regimentsstücke verhält sich zu einem mit denselben vorzunehmenden Tagemarsche wie 3 : 8. (§. 99. Nr. 1. §. 97.)

§. 114.

Die im vorigen § angegebenen Verhältnisse entfernen sich freilich von der Natur. Die Ursache dieses von mir nicht verbesserten Mangels liegt darinn, dafs man die Tafel, worauf das Terrain abgebildet ist, weder vergröfsern, noch die einzelnen Felder des Terrains, Figu-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

ren und Maschinen kleiner machen darf, als bereits geschehn ist, wenn das Spiel für den gröfsten Theil der Liebhaber nicht unbrauchbar werden soll.

§. 115.

Bei der Abweichung der im §. 113. gegebenen Verhältnisse von der Natur sind die Wirkungen der Artillerie und des kleinen Gewehrs zu grofs, daher ich die Wirkung derselben durch andere Mittel wiederum zu schwächen gesucht habe. Eins dieser Mittel besteht z. B. darinn, dafs man durch die Wirkungsflächen der Artillerie und des kleinen Gewehrs ohne Verlust passiren kann; wobei jedoch zur Entschuldigung dient, dafs wegen der Geschwindigkeit, womit der Feind durchpassiren wird, der Verlust nicht so grofs sei, um in Rechnung gebracht werden zu können. Sollte indessen dieser Verlust, den man dadurch leidet, dafs man das feindliche Feuer passirt, in Rechnung gebracht werden, so könnte man folgender Gestalt verfahren. Man führe Marken ein, und bezahle dem Gegner wegen eines jeden Bataillons Infanterie 1, 2 oder 3 Marken, je nachdem es das Feuer eines feindlichen Bataillons Infanterie, einer Batterie Regimentsstücke oder einer Batterie groben Geschützes passirt. Wenn 24 Marken gezahlt sind, so ist derjenige, welcher sie bezahlt hat, schuldig, Ein Bataillon Infanterie aus dem Spiel zu legen. Doch hängt die Entscheidung, welches Bataillon dies Schicksal treffen soll, von dem ab, der den Verlust leidet. Eben so wird der ähnliche Verlust einer Division Dragoner durch 32, und der Verlust einer Division Husaren durch 40 Marken bezeichnet, und damit, wie oben bei dem Verlust eines Bataillons Infante-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

rie verfahren. Indessen kann man die gegenseitig auf diese Weise erhaltenen Marken auch gegen einander austauschen.

§. 116.

Es ist schon im §. 87. gesagt worden, dafs die Bewegung der Artillerie durch eine jede Figur könne bewirkt werden; daher kann auch ein Geschütz umgedreht, geschwenkt und bewegt werden, wenn der Ort der Artilleristen mit einer Cavallerie Figur besetzt ist. Aber das Schiefsen der Artillerie kann durch Cavallerie Figuren nicht bewirkt werden, es sei denn, dafs der Ort der Artilleristen durch abgesessene Dragoner besetzt sei, die das Geschütz wie Artilleristen bedienen können. Nur merke man folgendes:

1. In dem Zuge da der Dragoner sich auf den Ort der Artilleristen setzt, kann er absitzen, nur nicht, wenn er die etwa darauf befindliche feindliche Artilleristen niedergehauen hat; in welchem Fall er dies erst im künftigen Zuge thun kann.

2. In dem Zuge da sich der Dragoner auf den Ort der Artilleristen setzt, und absitzt, kann er nicht als Artillerist schiefsen. In dem §. 68. Nr. 2. ist ihm dies auch als Infanterist verboten.

3. In dem Zuge da der abgesessene Dragoner geschossen hat, kann er nicht sogleich wieder aufsitzen.

§. 117.

Wenn die Cavallerie den Ort der Artilleristen in ei-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

nem Zuge besetzt, so kann die Infanterie sie in dem folgenden ablösen, wenn die Artillerie sich in demselben Zuge nicht bewegt, und die Infanterie von dem Ort der Artilleristen nicht über 3 Quadrate entfernt ist. Die Cavallerie nimmt dagegen den Ort ein, den die sie ablösende Infanterie vorher besetzt hatte. Aber ihre Wirksamkeit erhält die Artillerie dadurch erst in dem darauf folgenden Zuge Diese Ablösung der Cavallerie gehört zu den Veränderungen der 1ten Classe (§. 33. a.)

§. 117. a.

Im §. 87. ist gezeigt worden, dafs der Ort der Artilleristen nichts anders sei, als praktikables Terrain, worauf man alles setzen und thun kann, was man auf praktikablem Terrain zu setzen und zu thun die Befugnifs hat. Wenn daher der Ort der Artilleristen der einen Batterie von Artilleristen leer ist, so wird man darauf eine andere Batterie setzen können.

Dabei treten folgende Fälle ein:

1. Der Ort der Artilleristen der einen Batterie kömmt über den Ort der Artilleristen der andern, und beide Batterien machen kein Rechteck. In diesem Fall sind beide Batterien wirksam, es kann jede in einem Zuge geschwenkt, jede umgedreht und jede einzeln bewegt werden. Eine gemeinschaftliche Bewegung aber kann mit beiden in einem Zuge nicht geschehen.

Dieser Fall ist in D der Tab. VII. gezeichnet.

Ist aber

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

2. Alles wie im erstern Fall, nur mit dem Unterschide, dafs beide Batterien ein Rechteck machen, wie in E der Tab. VII, so kann auch noch dazu mit beiden eine wirkliche Bewegung vorgenommen werden. Dafs sich bei einer solchen gemeinschaftlichen Bewegung die Gröfse derselben nach dem langsamern, in diesem Fall nach dem dabei befindlichen schweren Geschütze richte, folgt schon aus der Natur der Sache. Indessen wird über gemeinschaftliche Bewegungen verschiedener Figuren und Maschinen das achte Kapitel die nöthigen Regeln geben. Kömmt aber

3. Der Ort der Artillerie der einen Batterie über den Ort der Artilleristen der andern und es machen beide Batterien nicht ein Rechteck, wie in F der Tab. VII, so ist die Batterie, deren Ort der Artilleristen nicht mit einer Figur besetzt ist, wie hier die auf 1. 2. nicht wirksam, kann auch weder geschwenkt, umgedreht, noch bewegt werden.

Ist aber

4. Alles wie im dritten Fall, nur mit dem Unterschiede, dafs beide Batterien ein Rechteck machen, wie in G der Tab. VII. so können beide Batterien als eine bewegt und geschwenkt werden. Diejenige aber, deren Ort der Artilleristen nicht mit einer Figur besetzt ist, wie hier die über 1. 2. kann allein nicht geschwenkt, nicht umgedreht werden, und ist auch nicht wirksam.

Endlich können

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

5. Noch drei und mehrere Batterien mit einander in solcher Verbindung sein, von welchen eben das gilt, was von der Verbindung zweier gesagt worden. In H der Tab. VII. ist ein solcher Fall gezeichnet, wo alle drei Batterien, durch die einzige Figur *m* über 2 wirksam sind.

§. 117. b.

Bisher haben wir gesehn, wie Batterien durch andere Batterien ruinirt werden. Durch dies Mittel können wir sowohl eigne als feindliche Artillerie verderben. Es ist aber noch ein Mittel seine im Besitz habende Batterien zu ruiniren, welches vorzüglich unsere Aufmerksamkeit verdient, weil dem Feinde, im Fall das erstere Mittel nicht anzuwenden wäre, oft eine Batterie in die Hände fallen würde, von der er zu unserm Nachtheil den besten Gebrauch machen würde. Es besteht darinn

Wer den Ort der Artilleristen einer Batterie besetzt hält, der kann diese Batterie ruiniren. Die Maschine zum Geschütz kömmt aus dem Spiel.

Dieses Mittel ahmt das Vernageln des Geschützes nach, und zwar auf eine solche Art, daſs keine Zeit, so lange das Spiel dauert, da ist, um es wiederum brauchbar zu machen.

§. 117. c.

Bei dieser Art das Geschütz zu ruiniren sind folgende Regeln zu merken:

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

1. Wer ein Geschütz auf diese Weise ruiniren will, der muſs es schon im vorigen Zuge besetzt gehabt haben. Daher man ein Geschütz nicht in dem nemlichen Zuge, da man es besetzt, ruiniren kann.

2. Mit einem Geschütz, das auf diese Weise ruinirt werden soll, darf in dem nemlichen Zuge keine Veränderung in der Stellung vorgenommen, noch mit demselben geschossen werden.

3. Der Brückenwagen, welchen man nach §. 122. immer mit dem Geschütz verbunden denkt, wird hiedurch mit ruinirt gedacht.

4. Die Figuren, welche den Ort der Artilleristen besetzt halten, ruiniren eigentlich diese Artillerie. Es hängt von ihnen ab, ob sie diesen Ort, nach ruinirter Artillerie verlassen, oder noch besetzt halten wollen.

5. Das Ruiniren der Artillerie gehört zu den Veränderungen der ersten Classe (§. 33. a.).

§. 177. d.

Wer eine Batterie, welche im Besitze des Feindes ist, ruinirt, welches nicht anders, als durchs Niederschieſsen derselben geschehen kann, der kann den dadurch ledig gewordenen Ort der Artillerie nicht allein in dem nemlichen Zuge besetzen, sondern auch darüber passiren. Dahingegen darf man den Ort unserer von uns ruinirten eignen Artillerie in dem nemlichen Zuge weder besetzen, noch darüber passiren.

---

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Das siebente Kapitel.

Von den bei der Artillerie befindlichen Brücken.

§. 118.

Wir haben im §. 74. gesehn, dafs ein Brückenwagen, er sei mit den dazu gehörigen Brücken belegt oder nicht, in Ansehung der Besetzung desselben als ein leerer, ohne Hindernisse zu passirender Ort zu behandeln sei. Man kann daher, dies vorausgesetzt, auch auf ihn eine Batterie setzen, und unter gewissen Umständen beide durch die zur Batterie gehörigen Artilleristen bewegen. Diese Umstände wollen wir näher untersuchen.

§. 119.

Wenn eine Batterie auf einem Brückenwagen steht, so giebt es zwei Fälle:

Erster Fall. Wenn beide Flächen der Batterie, beide Flächen des Brückenwagens einnehmen; davon §. 120.

Zweiter Fall. Wenn nur eine Fläche der Batterie nur eine Fläche des Brückenwagens einnimmt; davon §. 121.

§. 120.

Wenn eine Batterie auf einem Brückenwagen steht, und es nehmen beide Flächen der Batterie beide Flächen des Brückenwagens ein (§. 119. Erster Fall), so können

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

die Artilleristen, die Bewegung des Brückenwagens und der Batterie zu gleicher Zeit, oder des Brückenwagens, oder der Batterie allein bewirken.

1. Bewirken in diesem Fall die Artilleristen die Bewegung des Brückenwagens und der Batterie zu gleicher Zeit, so richtet sich die Bewegung des Brückenwagens nach der Bewegung der Artillerie, so als ob gar kein Brückenwagen mit bewegt würde. Es kann daher mit beiden einerlei Schwenkung, und einerlei wirkliche Bewegung (§. 90.), wie es die Natur der darüber stehenden Batterie mit sich bringt, vorgenommen werden. In diesem Fall wird mit der veränderten Lage der Batterie auch eine veränderte Lage des darunter befindlichen Brückenwagens bewirkt. Durchs Umdrehen der Batterie aber (§. 90.) entsteht in der Stellung des Brückenwagens in diesem Fall keine Veränderung.

2. Bewirken in diesem Fall die Artilleristen die Bewegung der Batterie allein, so ist dabei nichts weiter zu bemerken; denn es bleibt in diesem Fall der unter der Batterie stehende Brückenwagen unbeweglich auf seinem Platze stehn.

3. Bewirken in diesem Fall die Artilleristen die Bewegung des Brückenwagens allein, so ist dabei auch weiter nichts zu bemerken; denn es bleibt in diesem Falle die über dem Brückenwagen stehende Batterie unbeweglich auf ihrem Platze, und nur mit dem Brückenwagen werden die Bewegungen vorgenommen; nur dafs sich

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

der Brückenwagen nicht nach der Gegend hin bewegen kann, wohin die Artilleristen sich in diesem Fall nicht bewegen können. (§. 88. a.) Denn wenn sich unter der über 148. 170. in der III. Tafel stehenden Batterie, auf eben diesen Feldern ein Brückenwagen befände, so kann derselbe ohne die Batterie nicht auf 126. 104. nicht auf 104. 82. nicht auf 82. 60. nicht auf 60. 38. nicht auf 38. 16. kommen, wohin er doch kommen könnte, wenn keine Batterie auf ihm befindlich gewesen.

§. 121.

Wenn eine Batterie auf einem Brückenwagen steht, und eine Fläche der Batterie, nur Eine Fläche des Brükkenwagens einnimmt (§. 119. Zweiter Fall), so ist

I. Nur der Ort der Artilerie auf einer Fläche des Brückenwagens. In diesem Fall ist der Brückenwagen durch die Artilleristen nicht zugleich mit beweglich, weil diese den Brückenwagen nicht zugleich mit besetzt haben. Dieser Fall ist in I und K der Tab. VII. gezeichnet.

Oder es ist

II. Nur der Ort der Artilleristen auf einer Fläche des Brückenwagens.

In diesem Fall macht

a. die Batterie mit dem Brückenwagen ein Rechteck, wie in L der Tab. VII.

Hier können

1. die Artilleristen die Batterie in Verbindung mit

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

dem Brückenwagen vorwärts, rückwärts, rechts und links bewegen, so weit die Batterie solches ihrer Natur nach thun kann.

2. Können die Artilleristen die Batterie allein bewegen und den Brückenwagen auf der Stelle zurücklassen; in welchem Fall aber der Brükkenwagen nicht auf 4. 5. u. s. f. bewegt werden kann, weil das Geschütz auf 3 den Ort unwegsam macht und daher eine Bewegung darüber hindert.

3. Können Schwenkungen mit diesen Maschinen einzeln geschehen, ohne Rücksicht auf die Verbindung mit der andern. Endlich können

4. auch mit diesen verbundenen Maschinen gemeinschaftliche Schwenkungen geschehen, wobei in diesem besondern Falle, entweder die Fläche 1 des Brückenwagens, oder der Ort der Artillerie auf der Stelle bleiben.

Oder es macht

b. die Batterie mit dem Brückenwagen kein Rechteck, wie in M der Tab. VII. In diesem Fall kann das geschehen, was unter 2 und 3 von a. angezeigt, hingegen nicht das, was unter 1 und 4 von a. bemerkt worden ist.

§. 122.

Weil die Gegenwart der Artillerie allenthalben nützlich ist, so mufs man auch dafür sorgen, dafs man sie, wo es nöthig ist, so geschwinde es sein kann, über

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

die Flüsse bringen könne. Daher ist es nothwendig, dafs Artillerie und Brücken beständig bei einander gehalten werden. Dies kann nicht besser als dadurch erhalten werden, dafs man wie im §. 120. gezeigt worden ist, die Artillerie so über den Brückenwagen setzt, dafs beide gänzlich übereinander stehn. Weil aber dies Uebereinandersetzen dieser beiden Maschinen leicht das Umfallen derselben bewirkt, so habe ich auf Mittel gedacht, die Absicht, die man dadurch zu erreichen sich vorsetzt, wirklich zu erreichen, ohne nöthig zu haben, oft zu jenem Mittel seine Zuflucht zu nehmen. Was ich dazu am bequemsten gefunden habe, besteht darinn, dafs man immer unter der Batterie einen Brückenwagen voraussetze, dessen beide Flächen durch beide Flächen der Batterie besetzt sind, ohne ihn wirklich darunter zu setzen. Zu dem Ende werden im Anfange des Spiels unter den Artilleristen auf den Ort derselben jederzeit vier Brücken gelegt. Dies mufs man beim Aufsetzen des Spiels vorzüglich merken. Es kommen zwar dadurch vier Brücken über einander zu liegen, welches bei einem wirklichen Brückenwagen nie geschieht. Da aber auf der andern Fläche dazu kein Platz ist, so mufs man hier von der Regel abgehn. Diese Einrichtung hebt indessen diejenige, nach welcher man unter die Batterie wirklich einen Brückenwagen setzt, nicht auf. Nur hat man zu bemerken, dafs die auf dem Ort der Artilleristen befindlichen Brücken mit den Brücken auf dem Brückenwagen unter der Batterie, nicht die Anzahl von vier übersteigen dürfen (§. 8. Nr. 3.), wenn beides zu gleicher Zeit bewegt werden soll.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 123.

Wenn die Batterie ruinirt ist, so ist auch der Brükkenwagen, den man sich darunter denkt, mit allen darauf befindlichen Brücken ruinirt; den aber darunter etwa wirklich befindlichen Brückenwagen, kann man mit dem Geschütz entweder zu gleicher Zeit ruiniren, oder auch nur das Geschütz allein, wie man solches für sich vortheilhaft findet.

§. 124.

Die Einrichtung, nach welcher man sich unter jeder Batterie einen Brückenwagen denkt, ohne ihn wirklich darunter zu setzen, macht die Einführung einiger Zeichen nothwendig. Sie befinden sich in Tab. IV. und es bedeutet

1. das Zeichen in 35 ein Geschütz, hier in diesem Fall ein Regimentsstück, das auf dem Orte der Artilleristen mit vier Brücken belegt ist, ohne dafs wirklich ein Brückenwagen darunter ist.

2. Das Zeichen in 36 ein Geschütz, das auf dem Ort der Artilleristen mit drei Brücken belegt ist etc.

3. Das Zeichen in 37 ein Geschütz, das auf dem Ort der Artilleristen mit zwei Brücken belegt ist etc.

4. Das Zeichen in 38 ein Batteriestück, das auf dem Ort der Artilleristen nur noch mit einer Brücke belegt ist etc.

5. Das Zeichen in 39 ein Geschütz, das auf dem Ort der Artilleristen keine Brücke hat.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

6. Das Zeichen in 40 ein Wurfgeschütz, das auf dem Ort der Artilleristen mit zwei Brücken belegt ist. Unter diesem Geschütz befindet sich noch überdem ein Brückenwagen, auf dessen beiden Flächen noch eine Brücke befindlich ist.

Das achte Kapitel.

Von der Bewegung mehrerer Figuren zu gleicher Zeit, um die Bewegung ganzer Corps nachzuahmen.

§. 125.

Diejenigen Figuren, Geschütz und Brückenwagen, können in einem Zuge zu gleicher Zeit bewegt werden, deren Grundflächen zusammengenommen, ein gleichseitiges oder ungleichseitiges Rechteck machen und ausfüllen. Es thut zur Sache nichts, ob alle ein Rechteck ausfüllende Gegenstände von einerlei Art, ob es nur Figuren sind, oder Figuren und Geschütz, Figuren und Brückenwagen u. s. f. Auch hat die Gröfse dieses Rechtecks darinn keinen Einfluſs. Das kleinste Rechteck nimmt wenigstens zwei Felder ein; die übrigen sind gröfser, und so grofs, wie man sie nach der vorräthigen Anzahl von Figuren und Maschinen seiner Absicht gemäſs, und nach der Beschaffenheit des Terrains machen will und machen kann.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 126.

Da diese Rechtecke oft vorkommen, so sollen sie, wenn sie aus Einer Reihe von Quadraten bestehn, durch die beiden äussersten Quadrate desselben; wenn sie aber aus mehreren neben einanderligenden Reihen von Quadraten bestehn, durch die äussersten auf einer Diagonallinie liegenden Quadrate bestimmt werden.

§. 127.

Soll ein solches Rechteck beweglich sein, so mufs auf der Fläche desselben kein ganz leeres Quadrat, keine von Artilleristen leere Batterie, und auf jedem Brückenwagen wenigstens eine Figur sein.

So ist z. B. auf Tab. VII.

1. Das Rechteck 1. 9. in N als Rechteck unbeweglich, weil das Quadrat 5 ganz leer ist.

2. Ist auch das Rechteck 1. 6. auf O der Tab. VII. als Rechteck unbeweglich, weil der Ort der Artilleristen über 4 leer ist. Endlich ist auch

3. das Rechteck 1. 6. auf P der Tab. VII. als Rechteck unbeweglich, weil der Brückenwagen auf 4. 6. mit gar keiner Figur besetzt ist.

Ich sage hier: als Rechteck unbeweglich, weil einzelne Figuren und Maschinen desselben allerdings bewegt werden können, unter den angegebenen Umständen aber nicht das ganze Rechteck.

§. 128.

Die Bewegung eines Rechtecks ist wie die Bewe-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

gung eines Brückenwagens (§. 75.) von doppelter Art; denn sie geschieht entweder so, dafs kein Quadrat desselben auf seinem vorigen Platze bleibt, oder dafs ein Quadrat desselben seinen vorigen Ort behält, die anderen Quadrate ihn aber verändern; ersteres heifse eine wirkliche Bewegung und letzteres eine Schwenkung des Rechtecks.

§. 129.

Beide Arten von Bewegungen des Rechtecks gehören zu den Veränderungen der zweiten Classe (§. 33. a.)

§. 130.

Bei den Schwenkungen der Rechtecke mufs allezeit ein Eckquadrat auf seinem vorigen Orte bleiben. In Ansehung des auf der Stelle bleibenden Quadrats giebts also bei Rechtecken, die aus einer Reihe Quadraten bestehen, nur zweierlei, und bei solchen die aus mehreren Reihen Quadraten bestehn, viererlei Schwenkungen. So kann z. B. das Rechteck 1. 3. in L. der Tab. VII. sich so schwenken, dafs entweder 1 oder 3 auf der Stelle bleiben, das Rechteck 1. 6. in Q derselben Tab. aber so, dafs 1 oder 2 oder 5 oder 6 auf der Stelle bleiben.

§. 131.

In Ansehung der Gröfse der Schwenkungen der Rechtecke werden sie in viertel, halbe und dreiviertel Schwenkungen, wie die Schwenkungen der Brückenwagen (§. 77.) eingetheilt, wobei man über-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

haupt dasjenige auch bei der Schwenkung der Rechtecke zu bemerken hat, was in §. 77 von Schwenkung der Brückenwagen gesagt worden.

Wir wollen hier noch einige Stellungen angeben, worinn das Rechteck 1. 6. in Q der Tab. VII. kommen kann, wenn man sich 1. als den Schwenkungspunkt denkt, woraus man sich denn die übrigen Schwenkungen sehr leicht abstrahiren wird. Es kömmt nemlich das Rechteck 1. 6.

I. Durch eine Viertelschwenkung auf 1. 8. In dieser Stellung kömmt

1) das Geschütz auf 1. 3. und zwar der Ort der Artillerie auf 1. der Ort der Artilleristen mit *m* auf 3.

2) Der Brückenwagen über 7. 9. und zwar die Fläche mit *m* auf 7.

3) *d* auf 10 und

4) *h* auf 8.

II. Durch eine Viertelschwenkung auf 1. 13. In dieser Stellung kömmt

1) das Geschütz auf 1. 11. und zwar der Ort der Artillerie auf 1. der Ort der Artilleristen mit *m* auf 11.

2) Der Brückenwagen auf 2. 14. und zwar die Fläche mit *m* auf 14.

3) *d* auf 12 und

4) *h* auf 13

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

III. Durch eine halbe Schwenkung auf 1. 15. In dieser Stellung kömmt

1) das Geschütz auf 1. 9. und zwar der Ort der Artillerie auf 1 und der Ort der Artilleristen mit *m* auf 9.

2) Der Brückenwagen über 11. 17. und zwar die Fläche mit *m* auf 17.

3) *d* auf 16 und

4) *h* auf 15.

§. 132.

Wenn man den Stand eines ungleichseitigen Rechtecks, gegen denjenigen betrachtet, den dasselbe durch eine Viertelschwenkung eingenommen hat, so machen beide Plätze ein Rechteck, wenn noch ein ander Rechteck dazu gedacht wird. So macht z. B. der Platz den das Rechteck 1. 6. in Q der Tab. VII. einnahm, mit dem Platz 1. 8. den es durch eine Viertelschwenkung erhielt, ein Rechteck, wenn man noch das Rechteck 18. 19. hinzu denkt. Dies letztere Rechteck will ich das Ergänzungs- oder Complement-Rechteck nennen. Schwenkt das Rechteck 1. 6. durch eine Viertelschwenkung auf 1. 13. so ist 20. 21. das Complement-Rechteck.

§. 133.

Befinden sich auf dem Complement-Rechteck, Gebürge, Moräste, Brustwehren und Gewässer, die nicht durch Brücken zur Passage eingerichtet worden; befinden sich darauf Figuren, eigne oder feindliche, so kann

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

die Schwenkung darüber nicht geschehn. Befände sich z. B. auf 19 Morast, so kann das Rechteck 1. 6. nicht durch eine Viertelschwenkung auf 1. 8. Ist aber das Complement-Rechteck 20. 21. zu passiren, so kann das Rechteck 1. 6. die Stellung 1. 13. nehmen. Ist auch das Complement Rechteck 22. 23. wegsam, so kann es auch in die Stellung 1. 15. kommen. Ist endlich auch das Complement Rechteck 24. 25. mit keinen Hindernissen versehn, so kann es endlich auch in die Stellung 1. 8. kommen. Es kömmt daher durch eine Dreiviertelschwenkung in eine Stellung, in die es durch eine Viertelschwenkung nicht kommen konnte. Da wir nun im Kriegsspiel keine Gründe finden, eine längere Zeit auf einer Dreiviertelschwenkung zuzubringen, als auf einer Viertelschwenkung, so sind beide in so fern einerlei.

§. 134.

Der vorhergehende § bestimmt die Umstände, welche die Schwenkung eines ungleichseitigen Rechtecks verhindern können, ganz genau. Wir wollen diese Untersuchung auch bei gleichseitigen Rechtecken anstellen. Da diese kein Complement-Rechteck haben, so mufs man sich bei der Bestimmung, ob eine Schwenkung angehe oder nicht, auf eine andere Art helfen, als bei den ungleichseitigen Rechtecken. Man bedarf dabei nur einer Regel für die Viertelschwenkungen, weil die übrigen Schwenkungen aus diesen zusammen gesetzt sind, und sie ist diese:

Man versuche, ob sich die vordere Reihe der Quadrate des Rechtecks dahin schwenken lasse, wohin man das ganze gleichseitige Rechteck durch eine

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Viertelschwenkung bringen will. Geht diese Schwenkung an, so kann man dahin das ganze Rechteck schwenken.

Man wollte z. B. das Rechteck 6. 11. in R der Tab. VII. durch eine Viertelschwenkung auf 6. 3. bringen, so versuche man, ob sich das Geschütz auf 6. 7. welches bei dieser Schwenkung die vordere Seite dieses Vierecks ausmacht, dahin schwenken lasse. Da dies geschehn kann, so findet diese Schwenkung Statt.

Man wollte ferner dies Rechteck 6. 11. durch eine Viertelschwenkung auf 6. 9. bringen, so versuche man, ob sich die vordere Seite des Rechtecks, 10. 11. worauf die Infanteristen stehn, herumschwenken lasse. Da dies nicht wegen des unwegsamen Orts über 15 angeht, so kann diese Schwenkung wenigstens auf dieser Seite nicht vorgehn. Durch eine Dreiviertelschwenkung aber geht es in diesem Fall allerdings an, da sich auf der anderen Seite keine Hindernisse finden.

§. 135.

Die wirkliche Bewegung des Rechtecks (§. 128.) geschieht über die Seiten desselben worauf es steht, wie die Bewegung des Thurms im Schachspiel, oder wie die Bewegung der Brückenwagen (§. 76.) und der Artillerie (§. 97.), folglich nicht nach den Diagonallinien jenes Rechtecks. Die gröfste Weite bestimmt die dabei befindliche langsamste Figur oder Maschine. Daher folgende Fälle eintreten.

1. Wenn bei einem Rechteck schweres Geschütz be-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

findlich, so geht das Rechteck nur höchstens aufs 6te Feld in einem Zuge (§. 83. §. 97.)

2. Ist kein schweres Geschütz dabei, doch aber Regimentsstücke oder Brückenwagen, oder auch nur Infanterie, so geht das Rechteck nur höchstens aufs 8te Feld in einem Zuge. (§. 76. §. 97. §. 41.)

3. Ist kein Geschütz, kein Brückenwagen und keine Infanterie dabei, enthält es aber Dragoner, so geht das Rechteck höchstens bis aufs 12te Feld (§. 43.)

4. Enthält das Rechteck kein Geschütz, keinen Brükkenwagen, keine Infanterie, keine Dragoner, sondern nur leichte Cavallerie, so kann es höchstens bis aufs 16te Feld kommen (§. 45.)

§. 136.

Ein Beispiel wird hinreichend sein, die im vorigen § angegebene Theorie der wirklichen Bewegung eines Recktecks zu erläutern. So kann sich z. B. das Rechteck 1. 6. in Q der Tab. VII. nur höchstens bis aufs Rechteck 29. 28. bewegen, da es aus Regimentsstücken, Brückenwagen und Infanterie besteht. Wie weit solches nach den anderen Gegenden zu geschehn könne, ist hieraus völlig klar. Führte das Rechteck 1. 6. statt des Regimentsstücks, schweres Geschütz bei sich, so könnte es sich nur höchstens bis aufs Rechteck 26. 34. bewegen.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Ich hoffe, dafs die Aufführung mehrerer Beispiele überflüssig sein soll.

§. 137.

Auch bei der wirklichen Bewegung eines Rechtecks findet, wie bei der Viertelschwenkung ungleichseitiger Rechtecke, ein Complement-Rechteck Statt (§. 132.) So ist z. B. bei der Bewegung des Rechtecks 1. 6. in Q der Tab. VII. auf 28. 29. das Rechteck 33. 39. das Complement-Rechteck, und mufs eben so wie bei den Schwenkungen (§. 133), von Gebürgen, Morästen, Brustwehren, imgleichen von Gewässern, die nicht durch Brükken zur Passage eingerichtet worden, ferner von eignen oder feindlichen Figuren frei sein, wenn die wirkliche Bewegung geschehen soll.

§. 138.

Die in einem bewegten Rechteck, es mag durch eine Schwenkung oder durch eine wirkliche Bewegung seinen Ort verlassen haben, befindlichen Figuren, können in dem nehmlichen Zuge ihre Fronte verändern. (§. 51.) Die dabei befindlichen Brückenwagen, können sich aber nicht noch überdem schwenken, und das dabei befindliche Geschütz weder schwenken noch umdrehen, wie solches auch bereits im §. 81. u. §. 98. Nr. 2. überhaupt festgesetzt ist.

§. 139.

Man hat nicht nöthig, ein aus verschiedenen Theilen bestehendes Rechteck in einem Zuge ganz zu be-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

wegen. Man kann daraus einzelne Figuren und Maschinen zu gleicher Zeit bewegen, wenn im letzteren Fall nur der bewegte Theil ein zu bewegendes Rechteck macht. So kann man z. B. von dem Rechteck 1. 6. in Q der Tab. VII. in einem Zuge allein bewegen das Geschütz über 1. 2; den Brückenwagen über 3. 5; *m*. *d* und *h* über 2. 4. 6; *d* und *h* über 4. 6; *m* und *d* über 2. 4; *m* und *h* über 2. 6; den Brückenwagen und die Figuren über 3. 5. 4. 6. Aber man kann nicht in einem Zu e bewegen das Geschütz über 1. 2. und den Brückenwagen über 3. 5. weil beide kein Viereck machen, es sei denn, dafs man das Geschütz über 1. 2. so schwenken wollte, dafs der Ort der Artilleristen auf der Stelle bliebe, wobei man allerdings, mit dem Brückenwagen selbst über 1. 11. 17 hinaus noch eine Bewegung in dem nemlichen Zuge vornehmen könnte.

Das neunte Kapitel.

Vom Verschanzen.

§. 140.

Die Hauptabsicht beim Verschanzen ist, durch leblose Gegenstände theils das Vordringen des Feindes zu verhindern, wenigstens es schwerer zu machen, theils die schädliche Wirkung des feindlichen Geschützes wenigstens in etwas zu verzögern. Daher nehme ich Verschanzen hier in einer so ausgebreiteten Bedeutung,

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

dafs man darunter eine Brustwehr erbauen, einen Verhack machen u. d. m. verstehen könne.

Freilich kann man sich von allen diesen Mitteln nicht einerlei Wirkung versprechen. Beim ersten Anblick scheint es daher, dafs es nothwendig sei, im taktischen Spiele verschiedene Zeichen einzuführen, um alle verschiedenen Mittel sinnlich zu machen. Man wird mir aber die Richtigkeit folgender Betrachtungen zugestehn.

1. Ist eine durch leblose Gegenstände getroffene Vorkehrung ein Mittel, das Vordringen des Feindes und die gröfsere Wirkung seines Geschützes auf unsere Truppen in einem vorkommenden Fall, wenigstens auf eine gewisse Zeit, zu verhindern; so entspricht sie ihrer Absicht, und dafür darf in einem Kriegsspiel nur Ein Zeichen eingeführt werden, man erreiche seine Absicht durch einen Verhau, durch eine ordentlich verfertigte Brustwehr u. s. f.
2. Ist aber eine solche Vorkehrung kein solches Mittel; so ist sie unnnütz, und eben so gut, als ob sie nicht geschehen wäre. Ein Zeichen aber für das Dasein einer Sache, die in Ansehung der verlangten Wirkung nicht da ist, ist gänzlich überflüssig.

Im Kriegsspiel ist daher Ein Zeichen hinreichend, alles dasjenige zu bezeichnen, was durchs Verschanzen im allgemeinsten Sinne verstanden wird.

§. 141.

Das Zeichen, wodurch das Verschanzen im Kriegsspiel angezeigt wird, ist ein Stückchen Pappe, von der Gröfse eines Quadrats, worein der zum Kriegsspiel gehörige Plan eingetheilt worden. Diese Zeichen sind grün

Bibl. d. TU. Braunschweig

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

KODAK GRAY SCALE

C	Red-Filter Negative	Cyan Printer
M	Green-Filter Negative	Magenta Printer
Y	Blue-Filter Negative	Yellow Printer

.00 A .10 .20 .30 .50 .70 M 1.00 1.30 1.60 B 1.90

black | 3-color | white | cyan | violet | magenta | primary red | yellow | green

KODAK COLOR CONTROL PATCHES

These colors have been selected as representative of those inks commonly used in photomechanical reproduction.

http://www.digibib.tu-b...de/?docid=00002905

illuminirt und zum Gebrauch des Spielers A mit einem einfachen, und für den Spieler P mit einem doppelten Kreuze bemerkt.

Um die verschiedenen Grade in der Stärke der Verschanzung anzuzeigen, befinden sich unter den dazu dienende Zeichen, mit gar keinem, mit zwei, mit drei und mit vier Punkten versehene Zeichen. Das mit gar keinem Punkt versehene Zeichen stellt die schwächste, das mit zwei Punkten versehene eine von doppelter Stärke der ersteren vor, u. s. f. Auf Tab. VIII. befinden sich diese Zeichen für den Spieler A in A, und für den Spieler P in B.

§. 142.

Da die gewöhnlichste Materie, wovon man Brustwehren verfertigt, Erde ist, und man solche fast überall haben kann; so werden diese Zeichen von den Truppen des Kriegsspiels nicht mitgeführt, sondern es hat jeder Spieler einen Vorrath derselben in Bereitschaft, um davon zu nehmen, wenn er derselben bedarf.

§. 143.

Ein Quadrat des Plans mit dem im §. 141. gedachten Zeichen belegen, heifst im Kriegsspiel sich verschanzen und das Zeichen eine Verschanzung.

§. 144.

Um eine Verschanzung zu verfertigen, legt man auf den Ort, den man verschanzen will, ein Zeichen der Verschanzung von dreifacher Stärke. Es ist aber erlaubt, diese Verschanzung bei jedem an uns kommenden Zuge mit einem einfachen zu verstärken. Damit aber nicht so viele Zeichen über einander zu liegen

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

kommen, kann man auch statt zwei einfacher, ein doppeltes Zeichen u. s. f. hinlegen.

§. 145.

Niemand kann von einem Terrain, das er nicht in seiner Gewalt hat, willkürlichen Gebrauch machen. Ein Ort, auf dem eine Verschanzung aufgeworfen werden soll, mufs daher durch eine Figur desjenigen, der sich dadurch verschanzen will, zwar nicht wirklich besetzt werden, aber doch besetzt werden können. Diese Figur will ich die verschanzende Figur nennen.

§. 146.

Wider die Natur würde es sein, zu erlauben, dafs eine Figur einen Ort ohne Rücksicht auf die Entfernung von demselben verschanzen könnte. Ich schränke diese Entfernung auf den Ort ein, welcher den Ort der verschanzenden Figur berührt.

§. 147.

Die Befugnifs einen Ort zu verschanzen hat nur die Infanterie, auch wenn sie bei der Artillerie dient, ferner der abgesessene Dragoner, auf allen anliegenden 8 Feldern, sie liegen in der Fronte oder nicht. So kann z. B. die Infanterie auf 343 der Tab. III. die Felder 320. 321. 322. 342. 344. 364. 365. 366. nach und nach verschanz n.

§. 148.

Der Ort, auf dem eine Verschanzung aufgeworfen worden, kann mit keiner Figur, Geschütz, Brückenwagen u. d. gl. weder von uns, noch von dem Feinde be-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

setzt werden, noch vielweniger kann man darüber wegpassiren. Daher wird das Vordringen des Feindes dadurch verhindert, und dies ist eine der Hauptabsichten, die wir beim Verschanzen haben können. (§. 140.) Bei Bestürmung der Verschanzungen findet sich unten im §. 183. eine Ausnahme von dieser Regel.

§. 149.

Das Verschanzen gehört zu den Veränderungen der ersten Classe (§. 33. a.); daher können auch unter gewissen Einschränkungen mehrere Felder in einem Zuge verschanzt werden.

§. 150.

Eine Figur kann in Einem Zuge nur Ein Feld verschanzen.

§. 151.

Zwei und mehrere sich berührende Felder, sie berühren sich mit ihren Seiten oder nur mit ihren Winkeln, können nicht in Einem Zuge verschanzt werden.

§. 152.

Ein Ort, den man mit einer Figur oder mit einer Maschine verlassen hat, kann in dem nemlichen Zuge nicht verschanzt werden, wovon aber der Ort ausgenommen ist, der mit dem von Figuren leeren Theil eines Brükkenwagens besetzt war, den man selbst dann verschan-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

zen kann, wenn sich auch der Brückenwagen noch darauf befindet. (§. 154.)

§. 153.

Ein unter dem feindlichen Feuer liegender Ort, ein Feld, das neben einer feindlichen Figur oder so liegt, dafs die feindliche leichte Cavallerie dahin durch den Springerzug kommen kann; ferner grün, roth und blau illuminirte Felder können nicht verschanzt werden. Wenigstens setzt man bei den beiden ersteren voraus, dafs keine Zeit dazu da sei.

§. 154.

Verschanzen kann man alles praktikable Terrain, folglich auch die Oerter worauf Brückenwagen stehn, sie seien mit Brücken versehn oder nicht; ferner den Ort der Artilleristen, Dörfer und geschlagene Brücken.

§. 155.

Da die Absicht beim Verschanzen auch darinn besteht, die schädliche Wirkung des Geschützes zu verhindern, wenigstens in etwas zu verzögern (§. 140.), die Schüsse aber von kleinem Gewehrfeuer, vom Wurfgeschütz und von dem übrigen Geschütz bewirkt werden können; so ist zu untersuchen, was die Verschanzungen dagegen wirken.

§. 156.

Eine Verschanzung deckt dahinter stehende Infan-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

terie und abgesessene Dragoner gegen das kleine Gewehrfeuer. Das aus der Verschanzung über die Brustwehr herüber kommende kleine Gewehrfeuer schiefst alle in desselben Wirkungsfläche befindliche Figuren nieder, ja auch feindliche Infanterie, die der hinter der Brustwehr stehenden die Fronte giebt, welches sonst nur in dem Fall geschehen kann, wo die feindliche Infanterie durch stärkeres Infanteriefeuer angegriffen ist. (§. 64.)

§. 157.

Eine Verschanzung deckt dahinter stehende Infanterie, abgesessene Dragoner, Geschütz und Brücken gegen Regiments- und Batteriestücke, so lange bis die Verschanzung dadurch ruinirt worden. Hinter der Verschanzung stehendes Geschütz, schiefst alles in dessen Wirkungsfläche befindliches über der Verschanzung stehendes Geschütz nieder, wenn das die Verschanzung angreifende Geschütz auch das hinter der Verschanzung stehende an Stärke übertrifft. (§. 99. Nr. 5.)

§. 158.

Eine Verschanzung deckt dahinter stehende Infanterie, abgesessene Dragoner, Geschütz und Brücken gegen Wurfgeschütz nur beim ersten auf die Brustwehr gethanen Schufs; beim zweiten Schufs aber ruinirt das Wurfgeschütz nach Belieben, was auf einem der Felder hinter der Brustwehr befindlich ist, weil hier die Wirkung nicht durch Kern- sondern durch Bogenschüsse geschieht.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 159.

Die Verschanzung deckt die nicht abgesessene Cavallerie nicht gegen den Schufs, es sei denn, dafs sie nach und nach verstärkt und zu einer sechsfachen Stärke angewachsen sei. (§. 144.)

§. 160.

Dafs uns eine Verschanzung nur gegen diejenige Gefahren deckt, die über den verschanzten Ort kommen, bedarf wohl keiner besondern Erinnerung. So ist z. B. das in C der Tab. VIII. auf 1. 2. hinter der Verschanzung 7 stehende Geschütz des Spielers A, nur gegen diejenigen Gefahren gedeckt, die über 7 kommen. Rückt daher schweres Geschütz des Spielers P auf 3. 4. in der gezeichneten Stellung an, so hat die auf 7 befindliche Brustwehr darauf keinen Einflufs, und es mufs dafs Geschütz über 1. 2. des Spielers A weichen, wenn es nicht durch das schwere Geschütz des Spielers P im künftigen Zuge ruinirt werden soll.

§. 161.

Eine Verschanzung macht dem Feinde nur dann Hindernisse, wenn sie besetzt ist. Ist sie das nicht, so ist sie von dem Feinde sehr leicht in die Umstände zu setzen, dafs sie den Namen eines Hindernisses von Wichtigkeit nicht mehr verdient. Daher fällt die Absicht, die wir durch eine Verschanzung erreichen wollen, weg:

1. wenn sie nicht besetzt ist.
2. wenn sie ihre Wirklichkeit ganz verliert.

Wir wollen daher untersuchen, wodurch dies im Kriegsspiel angezeigt wird.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 162.

Eine Verschanzung kann im Kriegsspiel besetzt sein,

1. mit Geschütz (§. 163.);
2. nur mit Truppen (§. 164.);
3. mit Geschütz und Truppen zugleich. (§. 165.)

§. 163.

Eine Verschanzung ist mit Geschütz besetzt und auch vertheidigt, in dessen Wirkungsfläche sie liegt.

So sind z. B. die Verschanzungen in D der Tab. VIII. von der Batterie über 1. 2. besetzt und vertheidigt, weil sie bei dieser Stellung der Artillerie in der Wirkungsfläche derselben liegen. Eben so würde auch diese Artillerie bei der nemlichen Stellung die Verschanzungen besetzen und vertheidigen, welche etwa über 3. 4. 5. 6 und 7. aufgeworfen wären.

§. 164.

Eine Verschanzung ist durch diejenigen Truppen besetzt, die das Feld, auf dem sie aufgeworfen, unmittelbar berühren; diese Berührung geschehe durch den Winkel oder durch die Seite des Feldes, worauf sie stehn — die Truppen haben der Verschanzung die Fronte zugekehrt oder nicht. Hätte die etwa in Besatzung liegende Infanterie auch der Verschanzung die Fronte zugekehrt, so vertheidigt sie solche wirklich. Diese Vertheidigung kann indessen auch noch der Fall sein, wenn sie ein Feld weiter davon entfernt ist, wenn nur die Verschanzung unter dem kleinen Gewehrfeuer derselben liegt.

§. 165.

Verbinden wir das, was im §. 163. u. §. 164. gesagt

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

worden, mit einander; so kann man leicht einsehen, wann eine Verschanzung mit Geschütz und mit Truppen zugleich besetzt und vertheidigt sei.

§. 166.

Vertheidigungen setzen Angriffe voraus; wir wollen daher untersuchen, wodurch und wie die Verschanzungen im Kriegsspiel angegriffen werden können. Schon die Mittel der Vertheidigung, die wir im §. 162. angeführt haben, lassen die nemlichen Mittel zum Angriffe muthmafsen. Der Angriff geschieht auch wirklich

1. nur durch Geschütz;
2. nur durch Truppen;
3. durch Geschütz und Truppen zugleich.

§. 167.

Eine Verschanzung ist durch das Geschütz angegriffen, und kann daher von demselben beschossen werden, in dessen Wirkungsfläche sie liegt. Hieraus folgt, dafs das Geschütz, welches in der Lage ist, eine Verschanzung zu vertheidigen, auch in der Lage sei, anzugreifen und zu beschiefsen. Daher gelten die im §. 163. von der Vertheidigung angeführten Beispiele auch vom Angriff.

§. 168.

Eine Figur ist in der Nähe eines Quadrats des Terrains, die auf einem Orte steht, welcher das

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Quadrat unmittelbar berührt, die Berührung geschehe durch die Winkel der Felder oder durch deren Seiten. Die leichte Cavallerie ist in der Nähe eines Quadrats, wenn sie durch den Springerzug auf das Quadrat in dem nächsten Zuge kommen kann. Es kommt hierbei nicht darauf an, ob die Figur, welche in der Nähe des Quadrats ist, dem Quadrate die Fronte zugekehrt habe oder nicht. Hieraus kann man leicht ersehen, wann sich Figuren in der Nähe einer Verschanzung befinden. Hat die etwa sich in der Nähe der Verschanzung befindende feindliche Infanterie auch der Verschanzung die Fronte zugekehrt, so greift sie solche auch an. Dies Angreifen kann indessen auch noch der Fall sein, wenn sie ein Feld weiter davon entfernt ist, wenn nur die Verschanzung unter dem kleinen Gewehrfeuer derselben liegt.

§. 169.

Verbinden wir auch hier das, was im §. 167. und §. 168. gesagt worden, mit einander, so kann man leicht einsehen, wann eine Brustwehr durch Geschütz und Truppen zugleich angegriffen sei.

§. 170.

Wir haben eine Verschanzung verlassen, wenn keine unsrer Figuren solche mehr besetzt hält (§. 164.), oder wenn sie nicht mehr in der Wirkungsfläche unsrer Artillerie oder des kleinen Gewehrfeuers unsrer Infanterie liegt. Dies kann von uns freiwillig geschehen sein, oder wir sind auch dazu durch die Bewegung des Feindes gezwungen worden.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 171.

Wir besetzen eine verlassene Verschanzung, wenn wir entweder machen, dafs sie in die Wirkungsfläche unsrer Artillerie kommt, oder wenn wir unsere Figuren in die Nähe dieser Verschanzung bringen. (§. 168.) In beiden Fällen verwechseln wir die von dem Feinde zum Verschanzen hingelegten Zeichen mit den unsrigen. Diese Verwechselung der Zeichen gehört zu den Veränderungen der 1sten Classe (§. 33. a.). Wir zeigen dadurch die Besitznehmung der Verschanzung und die Einrichtung derselben zu unserm Vortheil an. Diese im Besitz genommene Verschanzung wirkt uns nunmehro das, was eine von uns selbst verfertigte Verschanzung wirkt. (§. 156. 157. 158. 159.)

§. 172.

Wir können die uns durch eine Verschanzung vorkommenden Hindernisse aus dem Wege räumen

1. wenn wir eine von uns besetzte Verschanzung ruiniren (§. 173.);

2. wenn wir sie durch unsere Artillerie gänzlich verderben (§. 174.);

3) wenn wir sie ersteigen. (§. 181.)

§. 173.

Wer eine Verschanzung mit Truppen besetzt hat (§. 164.), der kann solche, wenn er am Zuge ist, ruiniren, wenn sie der Feind nicht zu der Zeit angegriffen hat,

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

auch nicht in der Nähe derselben ist. (§. 167. §. 168.) Er nimmt die Zeichen, so viel deren auch übereinander liegen, von dem Orte, den sie verschanzten, weg. Unter dieser Art des Ruinirens denkt man sich das Niereissen der Verschanzung durch Menschen Hände, ohne den Gebrauch des Geschützes. Dieses Ausdrucks will ich mich künftig bei dieser Art der Vernichtung einer Brustwehr bedienen. Wer aber so im Besitz einer Verschanzung ist, dafs solche in der Wirkungsfläche seines Geschützes liegt, (§. 171.) der kann sie, wenn er am Zuge ist, zwar beschiefsen, aber nicht gänzlich in einem Zuge ruiniren, woferne sie nicht bereits so schwach ist, dafs solches durch einmaliges Abfeuren desselben geschehen kann; welches in dem folgenden § näher bestimmt werden soll.

§. 174.

Wir können auch die uns durch eine Verschanzung gelegten Hindernisse durch Hülfe unsrer Artillerie aus dem Wege räumen. In diesem Fall machen wir, dafs diese Verschanzung in die Wirkungsfläche unsrer Artillerie komme, und nehmen, so oft der Zug an uns ist, wenn wir die Verschanzung durch eine Batterie Regimentsstücke beschiefsen, ein einfaches Zeichen, wenn wir sie aber mit schwerem Geschütz beschiefsen, zwei einfache Zeichen (§. 141. §. 144.) von dem verschanzten Ort, bis er von diesen Zeichen leer ist: das heifst, wir beschiefsen die Verschanzung so lange, bis sie völlig ruinirt ist. Diese Art die Verschanzung zu ruiniren, will ich das Niederschiefsen der Verschanzungen nennen.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 175.

Durch das kleine Gewehrfeuer der Infanterie kann eine Verschanzung weder beschädigt, noch weniger niedergeschossen werden. Indessen hat dies Beschiefsen doch seinen Nutzen; denn eine durchs kleine Gewehrfeuer der feindlichen Infanterie beschossene Verschanzung kann während der Zeit von dem Besitzer weder verstärkt (§. 144.), noch niedergerissen werden. (§. 173.)

§. 176.

Das Niederreissen der Verschanzung (§. 174.) hat den Vortheil, dafs man die dadurch gelegten Hindernisse in einem Zuge aus dem Wege räumen kann, dahingegen zum Niederschiefsen, nach der Stärke der Verschanzung und der Stärke des Geschützes, mit dem sie beschossen wird, oft die Zeit mehrerer Züge gehört. Dahingegen hat das Niederschiefsen der Verschanzungen wiederum einen Vortheil vor dem Niederreifsen derselben. Denn das Niederschiefsen ist jederzeit anwendbar, die Verschanzung mag besetzt und vertheidigt sein oder nicht. Aber das Niederreifsen seiner eignen Verschanzung kann nicht geschehen, wenn der Feind in der Nähe derselben (§. 168.), oder wenn die Verschanzung vom Feinde, es sei wodurch es wolle, angegriffen ist; und das Niederreissen der feindlichen darf von uns nicht geschehen, so lange sie besetzt ist.

§. 177.

Das Niederreissen und Niederschiefsen der Verschan-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

zungen gehört zu den Veränderungen der ersten Classe (§. 33. a.)

§. 178.

Ein Ort, der durch das Niederreissen oder Niederschiefsen einer Verschanzung leer geworden ist, kann in dem nemlichen Zuge, da dies geschehen, weder durch Truppen noch durch Geschütz und Brückenwagen besetzt werden, auch kann man nicht darüber wegschwenken, wegpassiren, noch wegschiefsen.

§. 179.

Die durchs Niederreifsen und Niederschiefsen der Verschanzung zurückgenommenen Zeichen erhält jeder Spieler wiederum zurück, denn sie bedeuten Erde, die allenthalben zu haben ist.

§. 180.

Eine Verschanzung unter dem feindlichen Feuer, oder welche eine feindliche Figur berührt, kann nicht von uns niedergerissen werden.

§. 181.

Es bedarf wohl der Bemerkung nicht, dafs die zum Verschanzen dienenden Zeichen nicht von einem Orte zum andern geschoben werden können.

---

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Vom Sturm.

§. 182.

1. Beim Sturm hat der Stürmende einen gröfseren Verlust an Menschen als der Bestürmte, es sei denn, dafs dieser überrascht wird.

2. Dieser gröfsere Verlust trift vorzüglich die ersten, welche die Brustwehr ersteigen, nachher wird der Streit wiederum mehr gleich. Indessen kann

3. das Eindringen in eine Verschanzung nicht so geschwinde geschehen, als das Eindringen auf einen nicht durch eine Verschanzung gedeckten Feind.

Hierauf baue ich meine im §. 183. gegebenen Regeln, diese Operationen im Kriegsspiele nachzuahmen.

§. 33.

Wenn eine Verschanzung unseren Operationen hinderlich ist; so ist solche besetzt oder nicht. Im letzteren Fall wird sie niedergerissen, und so das Hinderniſs aus dem Wege geräumt. Im ersteren Fall ist die Verschanzung durch Geschütz oder durch das kleine Gewehrfeuer der Besatzung vertheidigt. In diesen beiden Fällen wäre es am sichersten, die Verschanzung zu beschiefsen, und nachdem sie ruinirt worden, den dahinter stehenden Feind anzugreifen und zu vertreiben.

Ist aber die Verschanzung nur durch das kleine Gewehrfeuer der Besatzung vertheidigt, und der sie angreifende Trupp nicht mit Geschütz versehen; so bleibt diesem, wenn er die Besatzung nicht heraus manövri-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

ren kann, oder durch Mangel an Nahrungsmitteln nicht zur Verlassung der Verschanzung zu zwingen Zeit und Gelegenheit hat, nichts übrig als ein Sturm. Zu dem Ende rückt dieser Trupp

1. der zu bestürmenden Verschanzung so nahe als möglich, doch so dafs das die Tete habende Bataillon noch von dem Feuer der Besatzung nicht getroffen werden kann, und

2. in dem folgenden Zuge auf das verschanzte Quadrat, wo aber das an der Tete stehende Bataillon durch die Besatzung niedergeschossen wird.

3. Durch diesen Heldentod erwirbt es aber der Tete des Rechtecks, wozu es gehörte, das Recht, diesen Ort auch zu besteigen, mit der Besatzung nach den im §. 53 und 62 festgesetzten Prinzipien zu fechten, und wo möglich in die Verschanzung einzudringen. Wobei nur noch zu bemerken ist, dafs

4. so viele Opfer, deren unter Nr. 2. erwähnt worden, gebracht werden müssen, als verschanzte und durchs kleine Gewehrfeuer vertheidigte Oerter von den Angreifenden bestiegen werden. Auch darf

5. kein Bataillon des angreifenden Trupps in die Verschanzung, das nicht zuvor einen Zug über auf der Krone der Brustwehr gestanden. Wird

6. bei dieser Einschränkung der Sturm in den wenigsten Fällen gelingen, so ist das der Natur ganz angemessen, wenn auch die Erfahrung dagegen sprechen sollte, nach welcher mehrere Stürme gelingen, als mifsglücken. Dafs

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

7. in dem Fall des Sturms auch die Besatzung die Krone der Brustwehr besteigen könne, bedarf wohl schwerlich einer Erwähnung. In allen übrigen Fällen aber bleibt es bei der Regel, dafs kein verschanztes Feld irgend womit besetzt werden könne. Hat dann

8. die Besatzung die Verschanzung verlassen (§. 171.) so ist diese erobert und der Sieger kann sie in Besitz nehmen (§. 172.) oder niederreissen, §. 174. wie er solches für sich vortheilhaft findet. Endlich versteht es sich

9. dafs zum Sturm nur Infanterie und abgesessene Dragoner genommen werden können, Cavallerie aber, Geschütz und Brückenwagen den Platz, worüber der stürmende Trupp ging, nicht eher passiren können, bis die Brustwehr niedergerissen worden.

Das zehnte Kapitel.

Vom Schlagen, Abbrechen und Ruiniren, auch Auf- und Abladen der Brücken.

§. 184.

Eine Brücke (§. 71.) von einem Brückenwagen herunter nehmen und mit derselben einen blau illuminirten

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Ort, der im Kriegsspiel Wasser angezeigt (§. 18.), belegen, heifst eine Brücke schlagen.

§. 185.

Von einem Brückenwagen herunter genommene Brücken, sie seien über einen Flufs geschlagen oder nicht, werden durch die in E der Tab. VIII. über 2. 4. 5. 6. 7. 9. 10. 12. 13. 15. befindlichen Parallellinien angedeutet.

§. 186.

Man kann von keinem Brückenwagen eine Brücke herunternehmen, weder um solche über einen Flufs zu schlagen, noch zu einer andern Absicht, wofern der Brückenwagen nicht wenigstens mit einer unsrer Figuren besetzt ist.

§. 187.

Der Brückenwagen, von dem man eine Brücke abnehmen will, um sie über einen Flufs zu schlagen, mufs dem Flufs so nahe gebracht werden, dafs er denselben berührt. Es ist einerlei, ob er denselben mit einer seiner Seiten, oder mit der Spitze eines seiner Winkel berühre. So kann man z. B. von dem in E der Tab. VIII. über 1. 3. befindlichem Brückenwagen die Brücken herunternehmen, um sie über 2. 4. 5. und 6 zu schlagen, weil der Brückenwagen mit einer Figur besetzt ist, und weil er auch den Flufs in 2. 4. 5. und 6. berührt. Eben so kann man von dem über 17. 18. befindlichem Brükkenwagen die über 15 befindliche Brücke geschlagen haben, weil der Flufs in 15 von der Spitze eines Win-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

kels des mit einer Figur besetzten Brückenwagens berührt wird.

§. 188.

Die erste Brücke, welche von dem Brückenwagen genommen wird, um sie über einen Fluſs zu schlagen, muſs dergestalt gelegt werden, daſs sie den Brückenwagen berühre. Die übrigen legt man entweder eben so, oder dergestalt, daſs sie an die bereits geschlagenen Brükken stoſsen. Von den in E der Tab. VIII. über 13. 10. 15. und 12. geschlagenen Brücken, die von dem über 17. 18. befindlichem Brückenwagen genommen worden, ist daher die über 15 liegende zuerst geschlagen worden. Ob man nachher die über 10. oder die über 12. zuerst schlug, war gleichgültig. Aber die über 13. konnte nicht eher geschlagen werden, bis die über 10. befindliche Brücke gelegt worden war. Der Grund dieser Regel liegt in der Natur der Sache.

§. 189.

Auf einem Brückenwagen befinden sich im Anfange des Spiels 4 Brücken. (§. 72.) Daher können von einem Brückenwagen höchstens nur 4 Brücken geschlagen werden. Doch ist die Entfernung der am weitesten von dem Brückenwagen zu schlagenden Brücke nur bis aufs dritte Feld, von der nächst am Brückenwagen anliegenden Brücke angerechnet. So können z. B. in E der Tab. VIII. von dem Brückenwagen über 17. 18. wohl die Brücken über 15. 10. 7. aber nicht über 5. oder 6. geschlagen werden. Von eben demselben können zwar

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Brücken über 15. 12. 19. aber nicht über 20. geschlagen werden. Von dem über 1. 3. befindlichen Brückenwagen, können zwar die Brücken über 5. 7. 9. 10. aber nicht über 13. 14. 15. geschlagen werden.

§. 190.

Durch eine geschlagene Brücke kann ein Ort, der sonst wegen des darüber befindlichen Gewässers nicht zu besetzen noch zu passiren war, besetzt und passirt werden. So kann z. B. die über 18. in E der Tab. VIII. stehende Dragoner-Division, wegen der jetzt über dem Flufs in 12. 14. 9. liegenden Brücken, diese Oerter besetzen und auch darüber noch weiter auf 21 u. s. f. und 23 u. s. f. passiren.

§. 191.

Man kann die zum Verschanzen dienenden Zeichen nicht von einem Ort auf einen andern schieben. (§. 181.) Da sich nun der Ort, worauf ein Brückenwagen steht, als anderes praktikables Terrain behandeln, folglich verschanzen läfst, (§. 154.) so kann man die dazu dienenden, auf dem Brückenwagen gelegten Zeichen auch nicht mit dem Brückenwagen weiter schieben. Indessen ist es erlaubt, den Brückenwagen unter dieser Verschanzung weg zu bewegen.

§. 192.

Man kann von einem Brückenwagen die Brücken abnehmen, um solche zu schlagen, oder einer anderen

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Absicht wegen, wenn er auch mit Geschütz oder Figuren besetzt wäre, ja wenn so gar eine Brustwehr auf einer Fläche desselben aufgeworfen worden. Man nimmt in diesem Fall die Brücken unter diesen Maschinen oder Figuren weg und legt sie an den Ort, wo eine Brücke geschlagen, oder wo sie sonst hingelegt werden soll.

§. 193.

Das Brückenschlagen gehört zu den Veränderungen der 1ten Classe. (§. 33. a.) Daher kann man

1. so viele Brücken in einem Zuge schlagen, als man will, und als die übrigen Regeln erlauben. Indessen ist es

2. nicht erlaubt, zwei oder mehrere Brücken von einem Brückenwagen in dem nemlichen Zuge zu schlagen. Auch ist es

3. nicht erlaubt, zwei oder mehrere Brücken in dem nemlichen Zuge dergestalt neben einander zu schlagen, dafs sie sich berühren. So könnte man in Einem Zuge nicht von dem Brückenwagen über 1. 3. in E der Tab. VIII. die Brücke über 7 schlagen, wenn man bereits in dem nemlichen Zuge, von dem Brückenwagen über 17. 18. eine Brücke über 10 geschlagen hätte, weil sich die Brücken über 7. und 10. mit den Spitzen ihrer Winkel berühren. Eben so könnte man z. B. in einem Zuge nicht von dem Brückenwagen über 1. 3. die Brükken über 9 schlagen, wenn man bereits in dem nemlichen Zuge von dem Brückenwagen über 17. 18. eine Brücke über 10. geschlagen hätte, weil

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

sich die Brücken über 9. und 10. mit ihren Seiten berühren.

4. Eine so eben geschlagene Brücke darf man in dem nemlichen Zuge weder passiren noch besetzen.

5. Die Figur, welche eine Brücke geschlagen, kann ihre Fronte in dem nemlichen Zuge verändern, auch, wenn sie eine Infanteriefigur ist, schiefsen, aber sich nicht von der Stelle bewegen, weder durch einen Zug, noch durchs Schlagen.

6. Ein Brückenwagen, von dem man eine Brücke geschlagen, darf in dem nemlichen Zuge auf keine Weise geschwenkt werden, es sei denn, dafs der Brückenwagen dadurch nicht von der geschlagenen Brücke komme.

7. Wenn eine Figur auch 2 Brückenwagen zu gleicher Zeit besetzt hat, (§. 78.) so kann sie doch nicht von jedem derselben, folglich zwei Brücken in Einem Zuge schlagen.

§. 194.

Man denke sich die Grundfläche einer Batterie als einen Brückenwagen, so wird man ohne Schwierigkeiten beurtheilen können, wie die Batterie stehen müsse, wenn die dabei befindlichen Brücken (§. 122.) geschlagen werden sollen.

§. 195.

Eine Brücke abbrechen heifst im Kriegsspiel,

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

eine Brücke von dem Ort wo sie geschlagen worden, abnehmen, und sie auf einen Brückenwagen, der die dazu gehörige Lage hat, zurücklegen, damit man von ihr wiederum bei sich ereignender Gelegenheit Gebrauch machen könne.

§. 196

Wer den Brückenwagen mit einer Figur besetzt hält, der kann eine Brücke abbrechen, so bald er am Zuge ist. So kann z. B. A durch *d* auf 18 in E der Tab. VIII. die über 13. 10. 15. 12. befindlichen Brücken nach und nach abbrechen, d. h. *d* kann sie von diesen Quadraten wegnehmen und auf den Brückenwagen 17. 18. zurücklegen. Aber mehrere Brücken als zwei auf eine Fläche des Brückenwagens zurückzulegen, ist nicht erlaubt; wovon aber bei dem Brückenwagen, den man sich immer bei einer Batterie denkt, (§. 122.) eine Ausnahme zu machen ist. Denn da hier nur eine Fläche, nemlich der Ort der Artilleristen, ist, auf welchen alle Brücken zurückgelegt werden können, so müssen hier allerdings vier Brücken auf eine Fläche zurückgelegt werden.

§. 197.

Wenn ein Brückenwagen mit eignen Maschinen und Figuren besetzt ist, so hindert dies das Zurücklegen der abgebrochenen Brücken auf den Brückenwagen nicht. Man verfährt in diesem Fall so, als ob diese Figuren oder Maschinen nicht darauf befindlich wären.

§. 198.

Soll eine Brücke abgebrochen werden können; so

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

mufs solche entweder den Brückenwagen, auf den sie zurückgelegt werden soll, berühren, oder doch mittelst anderer Brücken mit demselben zusammenhängen. So kann z. B. die Figur über 18 in E der Tab. VIII. die Brücke über 13 abbrechen, weil sie den über 17. 18 stehenden Brückenwagen zwar nicht berührt, aber doch mittelst der über 10. 15 befindlichen Brücken mit ihm zusammenhängt. Wäre aber die Brücke über 15 nicht mehr da, so könnten die Brücken über 13. 10. 12. nicht abgebrochen werden, weil diese mit dem Brückenwagen über 17. 18. dann nicht mehr zusammenhängen. Die Ursache dieser Regel liegt in der Natur der Sache.

§. 199.

Wenn von Figuren leere Maschinen, als Batterien und Brückenwagen auf geschlagenen Brücken stehen, so können die Brücken doch abgebrochen werden. Die darauf befindlichen Maschinen aber legt man aus dem Spiel, ohne in demselben von ihnen wiederum Gebrauch machen zu können.

§. 200.

Das Brückenabbrechen gehört zu den Veränderungen der ersten Classe (§. 33. a.). Auch gilt alles das mit gehöriger Veränderung, was im §. 193 vom Brückenschlagen unter Nr. 1. 2. 3. 5. 6. gesagt worden. Man kann daher

1) In einem Zuge so viele Brücken abbrechen als man will, und als die übrigen Regeln erlauben. Indessen darf man

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

2) nicht zwei oder mehrere in einem Zuge abgebrochene Brücken auf einen Brückenwagen zurücklegen.

3) Ist es nicht erlaubt zwei neben einander liegende Brücken in einem Zuge abzubrechen, auch ists nicht erlaubt, in einem Zuge eine derselben abzubrechen und die andern zu ruiniren.

4) Die Figur, welche eine Brücke abgebrochen, kann ihre Fronte in dem nemlichen Zuge verändern, auch, wenn sie eine Infanteriefigur ist, schiefsen, aber sich nicht von der Stelle bewegen, weder durch einen Zug noch durchs Schlagen.

5) Ein Brückenwagen, auf den man eine abgebrochene Brücke zurückgelegt hat, darf in dem nemlichen Zuge auf keine Weise geschwenkt werden, es sei denn, dafs der Brückenwagen dadurch nicht von dem Ort komme, von dem die Brücke abgebrochen worden.

6) Wenn eine Figur zwei Brückenwagen zu gleicher Zeit besetzt hält (§. 78.), so kann sie deshalb doch nicht zwei Brücken in einem Zuge abbrechen, und eine auf einen und die andere auf den andern Brückenwagen zurücklegen.

7) Man kann eine so eben verlassene oder passirte Brücke in dem nemlichen Zuge nicht abbrechen. Dafs man eine verlassene Brücke ruiniren könne, wird im §. 204. II. 2. a gezeigt werden.

§. 201.

Man denke sich die Grundfläche einer Batterie, als

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

einen Brückenwagen, so wird man sehr leicht beurtheilen, was für eine Lage die Batterie haben müsse, wenn die etwa von den Artilleristen derselben abgebrochenen Brücken auf die Maschine zur Batterie zurückgelegt werden sollen.

§. 202.

Eine Brücke ruiniren heifst im Kriegsspiel, eine Brücke gänzlich aus dem Spiel nehmen, so dafs man in eben demselben von ihr keinen weitern Gebrauch machen könne.

§. 203.

Das Brückenabbrechen unterscheidet sich vom Brükkenruiniren im folgenden:

1) Das Brückenabbrechen betrift nur geschlagene, das Ruiniren derselben aber geschlagene und nicht geschlagene Brücken.

2) Von abgebrochenen Brücken kann man in eben dem Spiel wiederum gelegentlichen Gebrauch machen, von ruinirten Brücken aber nicht. (§. 195. §. 202.)

§. 204.

Das Brückenruiniren betrift geschlagene und noch auf Brückenwagen befindliche Brücken.

I. In Ansehung des Ruinirens der noch auf dem Brükkenwagen befindlichen Brücken, merke man sich folgende Fälle.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

1) Kann solches geschehen durch die Artillerie, in so fern sie sich in der Wirkungsfläche derselben befinden, und zwar befindet sich

a) Der ganze Brückenwagen in der Wirkungsfläche der Artillerie.

In diesem Fall kann der ganze Brückenwagen mit den darauf befindlichen Brücken ruinirt werden, wenn der Zug an dem Besitzer jener Artillerie ist.

Oder es befindet sich

b) Nur ein Theil des Brückenwagens in der Wirkungsfläche der Artillerie.

In diesem Fall werden auch nur so viel Brücken ruinirt, als sich in der Wirkungsfläche derselben befinden, der Brückenwagen aber wird nicht ruinirt.

2) Kann solches geschehen durch die auf dem Brückenwagen befindlichen Figuren. In diesem Fall hat man

A) den Brückenwagen nur allein besetzt. Hier kann man die darauf befindlichen Brücken allein oder mit dem Brückenwagen zugleich ruiniren, wenn auch mehrere Brückenwagen über einander ständen.

Oder es hat

B) der Feind den einen Theil desselben zugleich mit besetzt. In diesem Fall kann nur jeder diejenigen Brücken ruiniren, worüber er steht, ohne den Brückenwagen zugleich mit zu ruiniren.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

In beiden Fällen A und B können die Figuren, welche diese Brücken ruinirt haben, nachdem sie solches gethan, stehen bleiben oder auch abgehen, wenn nur solches mit den übrigen Regeln bestehen kann.

II. Das Ruiniren bereits geschlagener Brücken geshieht

1) Durch die Artillerie, und zwar

A. durchs Wurfsgeschütz;

a) wenn alle in der Wirkungsfläche desselben befindliche Brücken ruinirt,

b) wenn sie alle in Brand gesteckt,

c) wenn einige ruinirt und einige in Brand gesteckt werden.

B. Durchs übrige grobe Geschütz.

Wenn alle oder einige in der Wirkungsfläche desselben befindliche Brücken ruinirt werden.

2) Durch eine Figur. Diese befindet sich

a) auf der zu ruinirenden Brücke und kann von der Brücke abgehen, sie ruiniren oder in Brand stecken;

b) dicht neben einer oder mehreren Brükken, welche sie in einem Zuge ruiniren oder anstecken kann, ohne den Zug über von der Stelle zu gehen. Die auf diese letzte Art zu ruinirenden Brücken aber müssen

a) nicht unter dem feindlichen Feuer liegen. Es müssen

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

b) nicht feindliche Figuren und besetzte Maschinen darauf sein. Sie müssen

c) nicht in der Nähe feindlicher Figuren sein. Im §. 168 ist der Begriff der Nähe erklärt und hier eben so auf Brücken anzuwenden.

Dahingegen hindern unbesetzte Maschinen dies nicht, sondern werden mit den ruinirten Brücken zugleich verdorben.

§. 205.

Wenn man anzeigen will, dafs eine Brücke in Brand gesteckt sei, so legt man die untere Seite der Brücke, welche roth ist, oben. Man merke bei dieser Art, die Brücken zu ruiniren, folgendes.

1) Brücken können angesteckt werden, es befinden sich auf denselben feindliche Figuren, eigenes oder feindliches Geschütz, oder Brückenwagen mit oder ohne Brücken, oder nicht, wenn solches nur den übrigen Regeln nicht entgegen ist.

2) Zieht der Feind seine Figuren, Geschütz, u. s. f. nicht sogleich, nachdem die Brücke angesteckt ist, bei dem an ihn kommenden Zuge, von der brennenden Brücke zurück, so sind solche verloren. Wir legen sie aus dem Spiel, so bald der Zug an uns kömmt. Liegen

3) noch an der in Brand gesteckten Brücke andere Brükken, so gerathen diese dadurch auch bei dem Zuge, der wieder an den Spieler kömmt, der sie in Brand

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

steckte, in Brand, welches gleichfalls durchs Umkehren der Brücken angezeigt wird.

4) Es hängt von dem Spieler, der die Brücken in Brand steckte, ab, ob alle anliegenden Brücken abbrennen sollen oder nicht, wenn der Gegner dem Feuer nicht die unten zu bestimmenden Hindernisse setzt. Es ist freilich hierin etwas wider die Natur der Sache. Denn sehr selten hängt es von dem, der etwas in Brand steckt, ab, wie weit das Feuer um sich greifen soll; aber auch eben so wenig von dem, der es zu löschen sucht. Vielmehr bestimmen gewisse Nebenumstände den Erfolg. Es ist unmöglich, diese alle anzugeben, noch weniger aber im Kriegsspiel darauf Rücksicht zu nehmen. Daher mufs man die Gröfse des Erfolgs von einem der Spieler abhängen lassen. Ich finde es billig, dafs der Angreifende diesen Vortheil habe. Der Gegner mufs und kann die Möglichkeit des Erfolgs voraussehen und sich davor hüten.

5) Wenn der Gegner diejenigen Brücken, welche die brennenden berühren, abbricht oder ruinirt, so kann er dadurch der Ausbreitung des Feuers, an dieser Seite, Grenzen setzen. Wirklich brennende Brükken werden aber nicht ruinirt.

6) Der die Brücken in Brand gesteckt hat, kann, so lange noch etwas abbrennen kann, die brennenden Brücken liegen lassen, oder aus dem Spiel nehmen. Ist aber alles abgebrannt, was durch den hier veranlafsten Brand abgebrannt werden kann, so werden die brennenden Zeichen sogleich aus dem Spiel gelegt.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

7) Läfst derjenige Spieler, welcher den Brand veranlafste, in einem Zuge das anliegende nicht weiter brennen; so ist das Feuer für erloschen zu halten, und es werden die Zeichen der abgebrannten Stellen aus dem Spiel gelegt.

§. 206.

1) Durch das kleine Gewehrfeuer werden weder Brükken, noch Brückenwagen ruinirt.

2) Durch die Artillerie können so viel Brücken in einem Zuge ruinirt werden, als in deren Wirkungsfläche befindlich sind.

3) Jede Figur kann die Brücke ruiniren oder in Brand stecken, worauf sie steht, wenn auch die Brücke in der Wirkungsfläche des feindlichen Feuers oder in der Nähe (§. 168.) der feindlichen Figuren liegt.

4) Das Ruiniren der Brücken gehört zu den Veränderungen der ersten Classe (§. 33. a.)

§. 207.

Eine Brücke abladen heifst sie von dem Brückenwagen nehmen, nicht um sie über einen Flufs zu schlagen, sondern sie entweder auf einen andern Brückenwagen, oder auf ein anders praktikables Terrain zu legen, um sich Platz zu machen, andere Brücken darauf legen zu können. Denn es kann der Fall eintreten, dafs man gern Brücken abbräche, man hat aber auf dem dazu dienlichen Brückenwagen keinen Platz.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Brücken aufladen heißt sie von einem Brückenwagen auf einen andern, oder von praktikablem Terrain, worauf sie abgeladen waren, auf einen Brückenwagen legen.

§. 208.

1) Durch das Auf- und Abladen kann man nur bei jedem Zuge die auf dem Brückenwagen befindlichen Brücken um Eine Brücke vermehren oder vermindern.

2) Die Brückenwagen, von welchen man Brücken auf- und abladen will, müssen sich unmittelbar berühren.

3) Auf blos praktikables Terrain abzuladende Brücken werden auf solche Felder gelegt, welche die Brükkenwagen unmittelbar berühren, sie mögen mit Figuren, Artillerie, und andern Brückenwagen besetzt sein oder nicht.

4) In dem Zuge, worin man von einem Brückenwagen, Brücken ab- oder aufgeladen hat, darf der Brükkenwagen weder eine Bewegung, noch eine Schwenkung vornehmen.

5) Auf einen Brückenwagen auf-, und von demselben wiederum in eben dem Zuge abladen, ist nicht erlaubt. Daher kann man auch

6) keine Brücke abbrechen und sie auf einen Brückenwagen zurücklegen, von dem man in eben dem Zuge abgeladen hat.

7) Auch kann man nicht von einem Brückenwagen eine Brücke schlagen, und zugleich wiederum von einem andern auf denselben etwas aufladen.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

8) Kann man keine Brücke von einem Brückenwagen schlagen und von eben demselben eine abladen.

9) Brücken auf- und abladen gehört zu den Veränderungen der ersten Classe (§. 33. a.)

10) Wenn Brücken von einem Brückenwagen auf einen andern geladen werden sollen; so muſs einer derselben wenigstens mit einer Figur besetzt sein. Eben so muſs

11) der Brückenwagen, von welchem Brücken auf praktikables Terrain abgeladen, oder auf welchen Brücken von praktikablem Terrain aufgeladen werden sollen, wenigstens mit einer Figur besetzt sein.

Das eilfte Kapitel.

Von den Hindernissen beim Brückenschlagen, Brückenabbrechen und Brückenruiniren.

§. 211.

Man kann keine Brücke schlagen, über ein Quadrat,

1) das in der Nähe des Feindes liegt, (§. 168);

2) das durch das feindliche Feuer bestrichen wird.

§. 212.

Wenn eine Fläche unsers Brückenwagens von ei-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

ner feindlichen Figur besetzt ist, so verhindert diese, dafs von dem Brückenwagen keine Brücke genommen, und über einen Flufs geschlagen werden kann. Eben so kann man auf eine solche auch keine abgebrochene Brücke zurücklegen.

§. 213.

Eine Brücke in der Wirkungsfläche des feindlichen Feuers, oder auf einem Orte, in dessen Nähe (§. 168.) feindliche Truppen sind, kann nicht abgebrochen werden, als nur in dem Zuge gleich nachher, da die feindlichen Batterien oder Truppen auf diese Brücke anrückten.

§. 214.

Wir können keine Brücke durch das Wurfgeschütz in Brand stecken, auf welcher eine Verschanzung befindlich ist, bevor diese nicht ruinirt worden. Ist aber eine andere Brücke im Brand, und das Feuer ergreift eine Brücke, auf der sich eine Verschanzung befindet, so wird diese dadurch auch ruinirt.

§. 215.

So lange sich auf den Brücken etwas von unsern oder feindlichen Figuren befindet, so lange können wir sie nicht abbrechen. Aber von Figuren leere Maschinen hindern dies nicht. Die Brücken werden abgebrochen, und die darauf befindlichen Maschinen aus dem Spiel gelegt, ohne dafs man in demselben von ihnen wiederum Gebrauch machen könnte.

---

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Das zwölfte Kapitel.

Von Städten und Dörfern.

§. 216.

Im 19ten §. ist gezeigt worden, wodurch Gebäude, Dörfer und Städte bezeichnet werden; ferner, dafs sie das Terrain nicht unwegbar machen, sondern dafs man sie mit Truppen und Maschinen besetzen und über sie wegpassiren könne, indem man hiebei voraussetzt, dafs die Passage zwischen denselben durchgehe. Da sie aber doch im Kriege wirkliche Chikanen abgeben, so wollen wir hier versuchen, wie wir dies im Kriegsspiel einigermafsen nachahmen können. Findet man seine Wünsche hierin nicht erreicht, so kömmt es daher, dafs ich mich hier nicht auf die verschiedenen Wirkungen habe einlassen können, die von Gebäuden verschiedener Art, z. B. von massiven, von hölzernen Gebäuden, von Kirchen, Kirchhöfen, u. d. m. hervorgebracht werden. Dergleichen wäre wiederum nur auf einem viel gröfsern Terrain, als wir es anzunehmen im Stande sind, ohne Unbequemlichkeit ausführbar.

§. 217.

In der Wirkungsfläche der Artillerie liegende Gebäude verhindern dessen Wirkung jenseits dieser Gebäude; um so vielmehr verhindern sie die Wirkung des kleinen Gewehrfeuers.

§. 218.

Infanterie kann von der Cavallerie weder aus dem Dorfe vertrieben, noch darin genommen werden.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 219.

Infanterie und Cavallerie, welche ein Dorf besetzt hat, kann von der feindlichen Infanterie, so lange diese das Dorf noch nicht betreten hat, nicht durchs kleine Gewehrfeuer verletzt werden. Ist die feindliche Infanterie aber ins Dorf eingedrungen, so geht alles den gewöhnlichen Regeln gemäfs. Es weicht diese Regel zwar etwas von der Natur ab, indem die Besatzung des Dorfs noch die Häuser besetzt halten, und so nicht unwichtige Vortheile gegen die sie angreifende Infanterie haben kann. Es lassen sich aber, ohne sich andern Unbequemlichkeiten auszusetzen, nicht wohl Regeln geben, der Besatzung eines Dorfs diese Vortheile auch im Kriegsspiele zu verschaffen.

§. 221.

Gebäude können durch Wurfgeschütz und durch Figuren angesteckt werden. Wie solches durch Wurfgeschütz geschehen könne, erhellet aus der im §. 204. u. f. vorgetragenen Theorie vom Anstecken der Brücken. Nur ist zu merken, dafs ein durch Wurfgeschütz beschossenes Gebäude erst nach dem dritten Schufs in Brand geräth, es mögen auf dem Ort, welcher Gebäude vorstellt, Figuren, Geschütz oder Brückenwagen mit oder ohne Brücken, befindlich sein oder nicht.

Gebäude werden durch Figuren in Brand gesteckt, von welchen sie besetzt sind, und diese verlassen, so bald sie solches gethan haben, die Gebäude.

§. 222.

Um anzuzeigen, dafs ein Gebäude in Brand gesteckt

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

sei, belegt man solches mit einem Zeichen von rothgefärbter Pappe, welches so groſs, als ein Quadrat des Terrains ist. Einige Zeichen zu den Verschanzungen sind auf der andern Seite roth überzogen, deren man sich hiezu bedienen kann.

§. 223.

Zieht der Spieler seine Figur, Geschütz oder Brückenwagen nicht, in dem an ihn kommenden Zuge, aus dem brennenden Gebäude heraus, so ist die in diesem brennenden Gebäude befindliche Figur etc. etc. verloren, und wird aus dem Spiel gelegt.

§. 224.

Liegen noch an dem in Brand gesteckten Gebäude andere Gebäude, so werden diese durch jenes angesteckt. Um dies anzuzeigen, belegt derjenige, der das Gebäude in Brand steckte, die anliegenden Gebäude, wenn der Zug wiederum an ihm ist, mit dem schon vorher angezeigten rothen Zeichen.

§. 225.

Niedergebrannte Gebäude machen den Ort, worauf sie gestanden, 6 Züge hindurch so inpraktikabel, als wenn der Ort vom Anfange des Spiels grün illuminirt gewesen. Nach 6 Zügen nimmt man die rothen Zeichen weg, und verwechselt solche mit schwarzen oder weiſsen; daher einige Zeichen, welche Verschanzungen anzeigen, auf der andern Seite schwarz und weiſs sind. Nach dieser Verwechselung wird aus dem Orte, worauf vorher Gebäude gestanden, ebenes mit den Hauptfarben des Plans illuminirtes Terrain.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 226.

So wie es bei dem Brande der Brücken von dem Spieler abhing, der sie angesteckt hatte, wie viele anliegende Brücken noch dadurch abbrennen sollten; so so hängt auch die Anzahl der abzubrennenden Gebäude von demselben ab, da hier eben die Ursache ist.

§. 227.

Wenn ein Spieler einen Ort, worauf Gebäude sind, mit den im §. 225 gedachten schwarzen oder weifsen Zeichen belegt, so ist dies ein Mittel, die Ausbreitung des Feuers auf dieser Seite zu verhindern. Man denkt sich hier das Gebäude abgebrochen. Eine Figur, die in der Nähe (§. 168) eines Gebäudes ist, kann solches abbrechen, oder das Abbrechen derselben veranstalten, woferne es nicht unter dem Artillerie- oder kleinem Gewehrfeuer des Feindes ist.

§. 228.

Eine Figur, Artillerie, oder Brückenwagen, mufs Gebäude verlassen, auf die vom schweren Geschütz 3, und von Regimentsstücken 4 Schüsse geschehen. Geschieht es dann nicht, so sind sie verloren, und werden aus dem Spiel gelegt.

§. 229.

Ohne die wichtigsten Ursachen mufs man keine Gebäude in Brand stecken, weil sie uns nachher eben so nützlich werden, wie sie dem Feinde waren, den man daraus vertrieben. Ich mufs dies um so mehr anführen, da ich bemerkt habe, dafs mancher Spieler damit sehr

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

geschwinde zu Werke geht, gleichsam als ob die Gebäude nur dazu da wären, um bei der ersten besten Gelegenheit in Brand gesteckt zu werden, oder als ob dadurch etwas von Wichtigkeit ausgerichtet würde.

§. 229 a.

Da die Gebäude im Kriegsspiel nur durch Farben von den andern Theilen des Terrains unterschieden werden; und man diese, wenn sie durch Figuren und Maschinen besetzt sind, nicht sehen kann, so mufs man diesen die Gebäude besetzenden Figuren und Maschinen ein Zeichen geben, woraus man sehen kann, was für eine Art des Terrains sie besetzt haben. Ein Stückchen Chartenpapier mit der Illumination des Terrains, befestigt auf dem Kopf der Besatzung, oder an der Nadel am Geschütz und am Pontonwagen ist dazu hinreichend. Einer ähnlichen Bezeichnungsart kann man sich auch bei anderem Terrain bedienen, was von dem gewöhnlichen abweicht und doch besetzt werden mufs. Z. B. wenn man in seinem Terrain Anhöhen und Waldungen anbringen wollte.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Das dreizehnte Kapitel

Von denjenigen Gegenständen, die der freien Bewegung der Figuren, der Wirkung der Artillerie, und des kleinen Gewehrfeuers Hindernisse setzen.

§. 230.

In dem vorhergehenden ist schon manches, diese Materie Betreffendes vorgekommen. Es wird aber doch nicht ohne Nutzen sein, wenn wir uns bemühen, diesen Gegenstand noch einmal im Zusammenhange zu übersehen. Ich setze aber hiebei voraus, dafs man nunmehr die Bewegung der zum Kriegsspiel gehörigen Figuren und Maschinen so wohl, als die Natur eines jeden Terrains wohl kenne.

§. 231.

Die Hindernisse, welche unsrer Bewegung, und der Wirkung der Artillerie und des kleinen Gewehrfeuers gesetzt werden, entstehen entweder vom Terrain, oder von andern Gegenständen. Ist das letztere, so entstehen sie entweder von den Figuren und Maschinen, oder von gewissen auf dem Terrain ausdrücklich dazu getroffenen Veranstaltungen.

§. 232.

Das Terrain im Kriegsspiel ist entweder wegsam, d. i. mit Figuren und Maschinen zu besetzen, oder unwegsam. Das wegsame Terrain besteht theils aus

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

den weifsen und schwarzen Quadraten, theils aus solchen, die roth und weifs zugleich illuminirt sind. Alle diese drei Arten des Terrains kann man mit Figuren und Maschinen besetzen, wie es die Natur derselben mit sich bringt, man kann sich mit ihnen über solche fortbewegen und schwenken. Auf das unwegsame Terrain hingegen kann man weder Figuren noch Maschinen setzen, man kann sich über dasselbe nicht fortbewegen, auch nicht schwenken. Diese Theile des Terrains sind roth, grün und blau illuminirt, von welchen die beiden erstern gar nicht (§. 14. 15. 16), wohl aber die letztern durch Brücken wegsam zu machen sind.

§. 233.

In wiefern unwegsames Terrain einzelnen Figuren Hindernisse setzt, solches ist im §. 48. und 49; und in wiefern es mehreren zu gleicher Zeit und in einem Zuge sich bewegenden Figuren und Maschinen hinderlich sei, im §. 134. u. f. gezeigt worden. Eben daselbst findet man auch die Hindernisse, die der Bewegung der Figuren durch andere Figuren gesetzt werden; daher wir nur noch von denjenigen Hindernissen zu handeln haben, welche von den Maschinen verursacht werden.

§. 234.

Unter den Maschinen ist keine, welche der Bewegung Hindernisse setzen kann, als die Maschine zum Geschütz, und zwar nur der Theil, auf dem sich eigentlich das Geschütz befindet. Dieser Theil macht den Ort des Terrains, über dem er sich befindet, so unwegsam, als ob er grün illuminirt wäre (§. 87). Man kann sich

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

daher nicht auf diesen Theil setzen, nicht über ihn wegpassiren, auch nicht schwenken, wenn er sich in einem Complement-Rechte (§. 132.) befindet. Aber durchs Schiefsen kann man jenseits eines andern Geschützes etwas verderben, oder niederschiefsen. So kann z. B. durch das über 1. 2. im F. der Tab. VIII. stehende Geschütz, die auf 5 befindliche feindliche Infanterie niedergeschossen werden, unerachtet sich über 4 ein Geschütz befindet.

Hingegen ist der Ort der Artilleristen, an den zum Geschütz dienenden Maschinen, wie ich auch bereits gesagt habe, wegsames Terrain. Eben so ist die Oberfläche der Brückenwagen, es befinden sich auf denselben noch Brücken oder nicht, ein ohne alle Hindernisse zu passirendes Terrain.

§. 235.

Ausdrücklich auf dem Terrain getroffene Veranstaltungen, (§. 231.) wodurch sowohl unsern als den feindlichen Bewegungen Hindernisse gelegt werden können, sind Verschanzungen und in Brand gesteckte Brücken und Gebäude. Um nicht überflüssige Wiederholungen zu machen, beziehe ich mich auf das, was bereits an seinem Orte hierüber gesagt worden ist.

§. 236.

In Ansehung der Hindernisse, welchen die Wirkungen der Artillerie und des kleinen Gewehrfeuers ausgesetzt sind, treten folgende Fälle ein. Einige derselben rühren von der Natur des Terrains, andere von einigen darauf getroffenen Veranstaltungen, noch andere von Figuren her.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 237.

Zu den Hindernissen, welchen die Wirkung der Artillerie und des kleinen Gewehrfeuers ausgesetzt sind, und die von der Natur des Terrains herrühren, gehören die ganz oder halb roth illuminirten Oerter, die, wenn sie sich in der Wirkungsfläche des Schusses befinden, der Wirkung desselben Grenzen setzen. Ist also der erste Ort einer Wirkungsfläche (§. 100) ganz oder halb roth illuminirt, so wirkt der Schuſs nicht auf den zweiten Ort eben dieser Wirkungsfläche, und ist der zweite Ort derselben ganz oder halb roth illuminirt, so wirkt der Schuſs nicht auf den dritten. Uebrigens unterscheiden sich beide Arten der Illumination dadurch, daſs die halb rothe Illumination nur auf eine Zeitlang, (§. 221. 228) die ganz rothe aber ein beständiges Hinderniſs ist. (§. 16.).

§. 238.

Zu den Hindernissen, welchen die Wirkung der Artillerie und des kleinen Gewehrfeuers ausgesetzt sind, und die von den auf dem Terrain ausdrücklich dazu getroffenen Veranstaltungen herrühren, gehören nur die Verschanzungen. Von diesen gilt das, was wir im §. 237 von den roth illuminirten Oertern gesagt haben, nur daſs diese durch die Artillerie endlich in den Stand gesetzt werden können, daſs sie aufhören, Hindernisse zu sein. Wie dies geschehen könne, ist bereits in dem Kapitel von den Verschanzungen auseinander gesetzt worden.

§. 239.

Eigne in der Wirkungsfläche unserer Artillerie stehende Figuren hindern die Wirkung unsers Geschützes

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

nicht jenseits dieser Figuren, indem wir annehmen wollen, dafs zwischen unsern Truppen Intervallen sind, wodurch das Geschütz seine Wirkung äufsere.

§. 240.

Wären die letztern Felder jeder Wirkungsfläche durch unsere Figuren und die erstern mit feindlichen besetzt, so können wir die feindlichen niederschiefsen, ohne den unsrigen einen Schaden zuzufügen. Man denkt sich in diesem Fall auf einer solchen Batterie Geschütz von geringern Kaliber, das die nähern Gegenstände verderben kann, ohne den entferntern zu schaden.

§. 241.

Eben so hindern unsere Truppen zwischen unsrer schiefsenden Infanterie und dem zu beschiefsenden Gegenstande, das Schiefsen der Infanterie dahin nicht. So wird z. B. in G der Tab. VIII. *m* über 3 durch *d* über 2 nicht gehindert, *b* über 1 zu schiefsen. Eben so wenig hindert z. B. in F. der Tab. VIII. *m* über 6, dafs *b* auf 5, von *m* auf 7 geschossen werden kann, *m* über 6 mag mit *m* über 7 die Fronte nach einerlei Gegend haben, oder nicht.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Das vierzehnte Kapitel.

Von der unterbrochenen Communikation eines Corps mit dem Orte, woher es seine Bedürfnisse bekömmt, und den Folgen derselben.

§. 242.

Im §. 24. ist schon von den Communikationslinien etwas im Allgemeinen und von ihrer Bezeichnung auf dem Plan gesagt worden. Wobei ich nur bemerke, dafs bei den jetzt von mir von hieraus verschickten Spielen, die sonst mit weifs und schwarz illuminirten Felder des Terrains, worüber die Communikationslinien gehen, gelb sind. Gehen die Communikationslinien über Dörfer und Flüsse, so müfste deren Illumination auch von ihrer gewöhnlichen abgehen. Man könnte sich dazu einer doppelten Illumination eines solchen Feldes bedienen. Zu dem Ende könnte man ein solches Feld durch zwei Diagonallinien in 4 Dreiecke theilen, und dem einen Paar vertikal liegender Dreiecke eine, und dem andern eine andere Illumination geben. Ginge z. B. die Communikationslinie über einen Flufs, und es würden die Felder, worüber die Communikationslinie geht, gelb illuminirt; so erhielten zwei der Vertikal liegenden Dreiecke eine gelbe und zwei derselben eine blaue Farbe. Unterbrechen nur wenige Felder, worauf Flüsse und Dörfer sind, die Communikationslinie, so ist auch eine Veränderung in der Illumination derselben gar nicht nöthig, weil man leicht, auch ohne diese Veränderung, einsehen kann, dafs die Communikationslinie darüber gehen müsse. Die Communikationslinie ändert übrigens nichts in der Natur

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

desjenigen Terrains, worüber sie geht. Wegsames Terrain bleibt wegsames Terrain, und ein Dorf oder ein Flufs verliert dadurch nichts von seinen einmal festgesetzten Eigenschaften.

§. 243.

Da die Festung jedes Spielers alles dasjenige enthält, was die Armee zur Fortsetzung ihrer Operationen braucht; so gehen die Communikationslinien von der einen Festung an bis zur Festung des Gegners. Zur Vereinfachung der Theorie derselben sind die Communikationslinien für beide Spieler die nemlichen.

§. 244.

Wenn eine feindliche Figur oder Geschütz ein auf der Communikationslinie zwischen einem unserer Corps und unsrer Festung liegendes Feld besetzt, oder ein solches Feld auch nur beschiefst; so ist die Communikation unsers Corps mit unsrer Festung unterbrochen.

Das durch den Feind besetzte oder beschossene Feld der Communikationslinie, wodurch die Unterbrechung der Communikation ihren Anfang nimmt, will ich den ersten Unterbrechungspunkt nennen.

§. 245.

Eine Perpendikellinie auf die Communikationslinie durch den ersten Unterbrechungspunkt, auf beiden Seiten bis zu den Grenzen der Provinz, worin dieser erste Unterbrechungspunkt liegt, verlängert, mag die erste Unterbrechungslinie heifsen. Sie trennt die von unsrer Festung zur feindlichen gehende Communikationslinie.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Was von den Provinzen, durch welche die unterbrochene Communikationslinie geht, zwischen dieser ersten Unterbrechungslinie und der Festung desjenigen liegt, dem die Communikation unterbrochen worden, heifse diefseits, und was auf der entgegengesetzten Seite liegt, jenseits der Unterbrechungslinie.

§. 246.

Wenn die Communikation unterbrochen ist, so sind alle Truppen, die jenseits der ersten Unterbrechungslinie befindlich sind, und die nicht Zeit gehabt haben, sich in diejenigen Provinzen zu ziehen, wo die Communikationslinien noch frei sind, abgeschnitten, und strecken nach 4 Zügen des Spielers, der die Communikation unterbrach, das Gewehr. Der erste dieser Züge ist der, wodurch die Unterbrechung der Communikation geschah. Die Figuren kommen aus dem Spiel, das etwa vorräthige Geschütz aber und die Brückenwagen mit den Brücken erhält der Sieger. Doch bleibt dem Ueberwundenen während dieser 4 Züge unbenommen, sowol das Geschütz als die Brükkenwagen mit den Brücken, den Regeln des Spiels gemäfs, zu ruiniren.

§. 247.

Soll aber die Unterbrechung der Communikationslinie die im vorhergehenden §. angezeigten Folgen haben, so mufs die feindliche Figur, welche die Communikationslinie unterbricht, sich während dieser 4 Züge auf dieser Communikationslinie erhalten; wobei es aber eben nicht nöthig ist, diese 4 Züge über auf dem ersten Unterbrechungspunkt zu bleiben. Mufs die feindliche Figur aber

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

einmal diese Communikationslinie während dieser 4 Züge verlassen, so kommen ihr einige dieser etwa schon verrichteten Züge nicht zum Vortheil, wenn sie auch den Zug darauf wiederum auf diese Communikationslinie käme, sondern diese 4 Züge werden wiederum von vorne an gezählt.

§. 248.

Wer sich also gegen den Nachtheil, den ihm die unterbrochene Communikation bringen kann, schützen will, der mufs den Feind entweder während dieser 4 Züge von der Communikation zu vertreiben und diese wiederum frei zu machen suchen, oder er mufs sein abgeschnittenes Corps in Provinzen ziehen, deren Communikationslinie noch frei ist. In beiden Fällen wird es indessen nie ohne Schaden abgehen, besonders wenn das abgeschnittene Corps das letztere Mittel ergreifen mufs. Die Kette seiner Corps wird dadurch unterbrochen, und der Sieger erhält mehrere Angriffspunkte.

§. 249.

Bei dieser einfachen Theorie der Communikationslinien kann, wie ich glaube, nunmehr die Theorie von Anlegung der Magazine im Kriegsspiel wegfallen; denn diese läfst sich wirklich nicht auf so einfache Grundsätze bringen.

§. 250.

Ich will diese Theorie mit Beispielen erläutern.

Der Spieler A unterbreche die Communikation des Spielers P in der Provinz N. (1te Tafel) auf 326; so ist

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

dies der erste Unterbrechungspunkt, und die Linie von 263 bis 655 die erste Unterbrechungslinie. Der der Festung P anliegende Theil der Provinz N bis zur ersten Unterbrechungslinie ist diefseits. Der übrige Theil der Provinz N aber und die Provinzen H, F, D und C jenseits der ersten Unterbrechungslinie. Was sich daher in diesen Provinzen nach 4 Zügen nach der ersten Unterbrechung von den Truppen des Spielers P aufhält, streckt das Gewehr.

Ferner geschehe diese Unterbrechung von eben dem Spieler in der Provinz R auf 1032, so ist dieses Feld der erste Unterbrechungspunkt, und die Linie zwischen 1030 und 1036 die erste Unterbrechungslinie, daher liegt die Provinz Q und der anliegende Theil der Provinz R bis zur ersten Unterbrechungslinie diesseits; der übrige Theil der Provinz R aber, ferner die Provinzen S. T. V und B jenseits der ersten Unterbrechungslinie.

Das funfzehnte Kapitel.

Vom Aufsetzen des Spiels.

§. 252.

Wenn man es der Willkühr eines jeden Spielers überläfst, sein Spiel aufzusetzen, wie er will; wenn man dabei verhütet, dafs bis zum wirklichen Anfang des Spiels, kei-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

ner der Spieler weifs, wie des Andern Spiel aufgesetzt ist, und also bei Aufsetzung des seinigen darnach keine Maafsregeln nehmen kann; so giebt dies zur Ausführung mannichfaltiger Operationsplane Anlafs, und verkürzt sehr merklich das Spiel.

§. 253.

Um diese Absicht zu erreichen, schlage ich vor, den Spieltisch mit einem auf der Grenze beider Länder getheilten Deckel zu versehen, der das Land eines jeden Spielers so bedeckt, dafs der andere die bereits aufgestellten Figuren seines Gegners nicht sehen kann, wenn er die seinigen aufsetzt. Damit aber diese Deckel auch zu Bedeckung des Spiels in jeder Stellung desselben gebraucht werden können, so müssen die auf der Grenze stehenden Seitenbretter des Deckels los sein, um herausgenommen werden zu können, wenn es nöthig sein sollte.

§. 254.

Es wird dabei nützlich sein, sich folgenden Gesetzen zu unterwerfen.

1) Jeder Spieler stellt seine Truppen in seinem Lande wie er will, nur keine Figur und Maschine so, dafs sie in einem Marsche die gemeinschaftliche Grenze berühren könne.

2) Auch nicht so, dafs seine Truppen diese Grenze beschiefsen können.

3) Er verschanze kein Corps. Doch schlage er

4) in seinem Lande, aber nicht auf der Grenze, so viel

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Brücken, als sein Operationsplan immer erfordert. Die Brücken mufs er von der ihm bestimmten Anzahl, also von seinen Brückenwagen nehmen.

Das sechszehnte Kapitel.

Etwas von der Manier, das Spiel zu spielen.

§. 255.

Da während der Zeit, dafs ein Spieler am Zuge ist, von demselben mancherlei Veränderungen in der Stellung seines Spiels vorgenommen werden können, worunter diejenigen, von welchen gesagt worden, dafs sie zu den Veränderungen der ersten Classe gehören, (§. 33. a.) an mehrern Orten in dem nemlichen Zuge angebracht werden können; so mufs dies alles in einer gewissen Ordnung vorgenommen werden, um Streitigkeiten, so viel möglich, zu vermeiden. Meiner Meinung nach kann dies am besten dadurch geschehen, wenn man mit diesen Veränderungen von dem einen Flügel anfängt, und so nach und nach zum andern fortgeht. Doch wünsche ich dies nur als einen guten Rath, als einen Vorschlag, Streitigkeiten vorzubeugen, und nicht so zum Gesetz gemacht anzusehen, dafs man in einem einmal passirten Orte in demselben Zuge nichts weiter vornehmen dürfe. Ich weifs aus Erfahrung, wie sehr dieser Vorschlag zum Gesetz gemacht, zur Last fällt. Auch ist es wirklich nicht nothwendig,

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

wenn man sich nur einigermafsen an eine Ordnung gewöhnt.

§. 256.

Da bei den vielen Veränderungen, die man vornehmen kann, wenn man am Zuge ist, der Gegner nie weifs, wann der Zug ganz geendigt ist; so mufs derjenige, welcher den Zug verrichtet, seinen Gegner davon benachrichtigen, oder dieser jenen fragen, ob er seinen Zug geendigt habe. Ich bediene mich dazu des Ausdrucks: Fertig! So bald es ausgesprochen ist, darf weiter nichts vorgenommen werden. Sagt man z. B. Fertig! wenn ich noch dies oder jenes werde gethan haben; so darf doch dies oder jenes in dem Zuge nicht mehr vorgenommen werden.

§. 257.

Ob man gleich in einem Zuge an verschiedenen Orten schlagen, schiefsen, Brücken schlagen, abbrechen und ruiniren, Fronte verändern, sich verschanzen, und überhaupt alles dasjenige an mehrern Orten zu gleicher Zeit vornehmen kann, was zu den Veränderungen der ersten Classe gehört; so scheint sich doch das Spiel noch darin von der Natur zu entfernen, dafs in einem Zuge sich nur Eine Figur oder Ein im Viereck zusammengesetztes Corps bewegen kann. Es ist nicht zu leugnen, dafs es natürlicher wäre, wenn jeder Spieler die Erlaubnifs hätte, so viele einzelne Figuren, und so viele Corps in jedem Zuge in Bewegung zu setzen, als er für gut fände. Dadurch würden auch manche derjenigen Corps in Thätigkeit kommen, die nun den Zug über unbeweg-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

lich stehen bleiben müssen, welches wirklich wider die Natur ist. Alles dies ist nicht zu leugnen. Indessen würde diese Spielart die Uebersicht ungemein erschweren, auch könnte bei der Menge möglicher Züge leicht eine Figur oder ein Corps in einem Zuge eine doppelte Bewegung machen, weil man leicht vergessen könnte, ob mit demselben schon eine Bewegung vorgenommen worden oder nicht. Dies eröfnete wiederum eine neue Quelle von Streitigkeiten, welchen ich gern vorbeugen möchte. Hätte man indessen dieser Gegengründe unerachtet doch zu dieser Veränderung Lust, so setze man doch eine gewisse Anzahl solcher Bewegungen fest. Man versuche es nur erst mit zwei solcher Bewegungen, und man wird finden, dafs es die Combinationen schon aufserordentlich vermehrt, und vielleicht wird den meisten die Lust vergehen, noch eine dritte Bewegung hinzuzufügen.

Das siebenzehnte Kapitel.

Von der Festung, deren Eroberung und dadurch geendigtem Spiel.

§. 258.

Ich habe bereits im §. 10 gesagt, dafs sich das Kriegsspiel mit Eroberung des feindlichen Landes und der darin liegenden Festungen endigen müsse. Welches die Festungen auf dem von mir projektirten Plane sind, ist im §. 21

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

gezeigt worden. Wir haben daher hier nur noch zu untersuchen, wann solche erobert heifsen können.

§. 259.

Wenn der Feind die Mitte eines befestigten Platzes besetzt, so kann in den meisten Fällen dieser Platz erobert heifsen. Daher habe ich einen Platz in jeder Festung bestimmt, von dessen Besetzung die Eroberung der Festung und der Ausgang des ganzen Spiels abhängt. Im §. 22 ist bemerkt worden, wodurch er sich von den übrigen Oertern auszeichnet.

§. 260.

Es ist aber zu Eroberung der Festung nicht genug, dafs der Feind diesen Platz mit einer Figur oder mit seinem Geschütz besetze, sondern er mufs auch diesen Platz behaupten, d. i. er mufs durch den Zug, den die Besatzung unmittelbar nach der Besetzung dieses Quadrats vornimmt, nicht wiederum von demselben vertrieben werden. Bleibt er aber einen Zug über auf diesem Platze ruhig stehen, so ist die Festung erobert und das ganze Spiel zum Vortheil des Eroberers dieser Festung geendigt. Dies kann theils durch Gewalt, theils durch eine Ueberrumpelung bewerkstelligt werden.

§. 261.

Wir können aber auch eine Festung durch den Mangel an Lebensmitteln zur Uebergabe bringen. Denn wenn die Festung mit keiner der anliegenden Provinzen Communikation hat; so können in die Festung keine Lebensmittel mehr gebracht werden; die Besatzung derselben fängt

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

daher an, ihren Vorrath zu verbrauchen, und mufs ihn endlich aufzehren, wenn sie keine neue Zufuhr erhält, die sie aber, ohne wiederhergestellte Communikation mit einer der anliegenden Provinzen, nicht erhalten kann. Hieraus bilde ich folgende Regeln:

1) So bald über dem äufsersten Graben der Festung keine Brücke befindlich ist, wodurch es möglich wird, aus der Festung in eine der anliegenden Provinzen zu kommen, und der Feind ist in diese Provinzen eingerückt, so bald ist die Festung gesperrt.

2) Wenn, nachdem die Festung gesperrt ist, von jedem Spieler 50 und überhaupt 100 Züge geschehen sind, ohne dafs neue Lebensmittel in die Festung gekommen, so mufs sich die Festung aus Mangel an Lebensmittel ergeben, und das Spiel endigt sich zum Vortheil des Eroberers.

3) Wenn die Festung gesperrt ist, so mufs derjenige, der die Belagerung unternimmt, dies dem andern Spieler anzeigen, damit sie gemeinschaftlich die Züge zählen können. So lange er dies nicht thut, so lange wird die Festung nicht für gesperrt gehalten.

4) Wenn, nachdem die Festung für gesperrt erklärt ist, die Besatzung mittelst einer Brücke über dem äufsersten Graben der Festung eine Figur in eine der anliegenden Provinzen schickt, die wiederum in die Festung zurückkömmt, so wird dafür gehalten, dafs diese Figur frische Lebensmittel in die Festung gebracht habe, und die Uebergabe der Fe-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

stung aus Mangel an Lebensmitteln, verzögert sich dadurch überhaupt auf 20 Züge.

5) Wenn ein Corps, das zum Entsatz der Festung anrückt, eine Brücke über den Graben der Festung dergestalt schlägt, dafs von diesem Corps dadurch eine Figur in die Festung kömmt; so wird dafür gehalten, dafs diese Figur die Festung dergestalt mit Lebensmitteln versorgt habe, dafs solche sich noch 20 Züge länger halten könne, ohne sich aus Mangel an Lebensmitteln ergeben zu dürfen.

Das achtzehnte Kapitel

Einige praktische Fälle.

§. 262.

Man wird, wenn man nur einige Fortschritte in diesem Spiel gemacht hat, bald wahrnehmen, dafs die Wichtigkeit der erhaltenen Vortheile nicht immer darnach zu beurtheilen sei, ob der Feind mehr an Truppen, Geschütz u. d. verloren habe, als wir; und ob das, was er verlor, von gröfsern Werth war, als was wir dagegen einbüfsten. Man wird vielmehr überzeugt werden, dafs die Behauptung einer vortheilhaften Stellung, oder die Vertreibung des Feindes aus einer solchen, oft nicht theuer genug erkauft werden könne, und dafs die Folge unsern etwa dabei gehabten gröfsern Verlust an Truppen hinlänglich wie-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

derum ersetzen werde. Dafs sich darüber aber keine allgemeine Regeln geben lassen, und dafs solches vielmehr von der Lage, worin sich die Armeen gegen einander befinden, abhänge; das wird einen jeden auch eine ganz kurze bei diesem Spiel gemachte Erfahrung lehren. Indessen wird es nicht ohne Nutzen sein, die Gröfse des Verlustes in dem Falle zu vergleichen, wo man auf Nebenumstände und besondere Lagen keine Rücksicht zu nehmen hat. Da dies aber auch nicht oft der Fall ist, so ist es unnöthig, sich weitläuftig dabei aufzuhalten.

§. 263.

Von den Truppen hat wohl eine Division Cavallerie einen Vorzug vor einem Bataillon Infanterie, welches aber zum Theil daher kömmt, dafs jeder Spieler 76 Bataillons Infanterie, aber nur 20 Divisionen Cavallerie hat. Unter der Cavallerie selber aber scheint mir die leichte Cavallerie Vorzüge vor den Dragonern zu haben. Es scheint mir so, sage ich; denn die gröfsere Geschwindigkeit der leichten Cavallerie kann ihr nicht ganz als Ueberschufs einer gröfsern Brauchbarkeit angerechnet werden, da die Dragoner auch als Infanterie Dienste thun können, und dadurch wiederum Vorzüge vor der leichten Cavallerie haben.

§. 264.

Da jeder Spieler nur 15 Batterien hat, so ist der Verlust einer solchen schon deshalb empfindlich; er wird es aber um so mehr, da bei einem Angriff auf dieselben durch Truppen, die Artilleristen dieser Batterie gemeiniglich mit verloren gehen; da das ganze Corps, bei dem dieser Verlust eintritt, gemeiniglich in Unordnung geräth, wel-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

ches noch zu einem gröfsern Verlust in der Folge Gelegenheit giebt; und da gemeiniglich dadurch die ganze Expedition eines solchen Corps scheitert.

§. 265.

Unter dem Geschütz hat das Wurfgeschütz Vorzüge vor dem übrigen, und das Batteriestück vor dem Regimentsstücke.

§. 266.

Hieraus folgt nun, dafs wenn es blofs darauf angesehen ist, den Feind zu schwächen, diese Absicht durch einen kräftigen Angriff auf dessen Artillerie am besten zu bewirken sei. Dies veranlafst mich, hievon einige Beispiele zu geben, die noch überdem den Nutzen haben, dafs die vorher entworfenen Regeln des Spiels dadurch noch mehr erläutert werden.

§. 267.

Erstes Beispiel.

Der Spieler P ist in H der Tab. VIII. an den Flufs gerückt, und steht mit seinem Corps auf 2. 9. um denselben vielleicht in dieser Gegend zu passiren. Ueber 11 ist eine Brücke geschlagen.

Der Spieler A steht in I auf 12. 13. 14. 15. 16. und hat den Zug, den er folgendergestalt benutzt:

1) das Viereck 12. 15 auf 17. 20, damit für *d* auf 16 die Passage über 15. 12. 11. 10 nach 6 frei und die feindliche Batterie über 6. 9 von der seinigen angegriffen werde;

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

2) *d* von 16 attakirt die auf 6. 9 befindliche feindliche Batterie, und haut die Artilleristen über 6 nieder, damit diese feindliche Batterie unwirksam und folglich von seiner schwächern über 17. 19 mit Vortheil beschossen werden könne.

Nun kömmt der Zug an den Spieler P., in welchem er zwar den Angriff der feindlichen Dragoner-Division auf 6 rächen, das Verderben seiner Batterie aber nicht abwenden kann. Denn es bleibt dem Spieler P nur folgendes zu thun übrig:

1) seine Dragoner-Division über 3 nimmt die feindliche über 6

2) oder dies thut seine Infanterie über 2, oder diese schiefst

3) die feindliche Dragoner-Division nieder und besetzt zugleich den Ort der Artilleristen durch seine Infanterie über 5 oder über 8.

In allen Fällen wird diese Batterie des Spielers P über 6 und 9 nicht so wirksam, dafs sich die feindliche von 17. 19 zurückziehen müsse (§. 111.). Sie wird vielmehr von derselben, wenn der Zug wiederum an den Spieler A gekommen, gänzlich ruinirt.

§. 268.

Zweites Beispiel.

Der Spieler P ist in A der Tab. IX. an den Flufs gerückt und steht mit seinem Corps auf 2. 9. um vielleicht die Batterie des Spielers A von 16. 17 in B zu vertreiben, und dann den Flufs zu passiren. Ueber 11 ist eine Brücke.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Der Spieler A hat noch aufser vorgedachter Batterie auf 16. 17 eine Batterie über 12. 13, und eine Dragoner-Division über 14, welche Stellung er, da der Zug an ihn ist, folgendermafsen benutzt:

1) die Batterie von 12. 13 geschwenkt auf 13. 15. Dadurch wird 12 und folglich die ganze Linie zwischen 6 und 14 wegsam,

2) *d* auf 14 haut die feindlichen Artilleristen auf 6 nieder, um die feindliche Artillerie, die von ihnen bedient wird, unwirksam zu machen.

3) Die Batterie über 16. 17 schwenkt auf 16. 18. und wird dabei zugleicher Zeit so umgedreht, dafs die feindliche Batterie über 9, die durch den Verlust ihrer Artilleristen ihre Wirksamkeit verloren, in die Wirkungsfläche der Batterie des Spielers A komme, und folglich von ihr mit Vortheil angegriffen werden könne.

Der Erfolg bei diesem Falle ist der nemliche, wie bei dem vorhergehenden. Da bei ihm aber alles durch blofses Schwenken und Umdrehen des Geschützes geschieht, und folglich noch dabei eine wirkliche Bewegung einer Figur oder eines ganzen Corps geschehen kann, so hat diese Lage für den Spieler A allerdings noch einige Vorzüge vor der erstern.

§. 269.

Drittes Beispiel.

Der Spieler P ist in C der Tab. IX. an den Flufs gerückt, und steht mit seinem Corps auf 2. 9. um vielleicht die schwächere Batterie des Spielers A von 18. 19 in D

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

durch seine stärkere über 6. 9 zu vertreiben, und dann den Fluſs zu passiren.

Der Spieler A hat aufser jener Batterie über 18. 19 noch eine über 12. 13; ein Bataillon Infanterie über 15 und eine Division Dragoner über 14, welche Stellung er, da der Zug an ihm ist, so benutzt:

1) die Batterie über 12. 13. geschwenkt auf 13. 17,

2) das Bataillon Infanterie von 15 etwa auf 16.

Beide Veränderungen in der Stellung geschehen, um 12. 15 für *d* über 14 wegsam zu machen, damit

3) *d* die feindlichen Artilleristen über 6 niederhauen, und noch

4) durch seine über 18. 19 stehende, schon im vorigen Zuge wirksame Batterie, die jetzt unwirksame feindliche in dem nemlichen Zuge ruiniren könne, da solches bei den beiden vorigen Fällen nur erst in dem folgenden Zuge, den der Spieler A erhielt, geschehen konnte.

§. 270.

Viertes Beispiel.

Der Spieler P steht in E der Tab. IX. an dem Fluſs auf 1. 6. und auf 8. 10.

Der Spieler A steht in der Provinz F auf 13. 16; 19. 20; 21; 26. 27; 17; und auf 11. 12 sind Brücken geschlagen. Der Zug ist an den Spieler A, aus dem er folgenden Nutzen ziehen kann:

1) die Batterie 26. 27. schwenkt auf 27. 28, um

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

2) dem Viereck 13. 16. Platz zu machen, auf 23. 24. gehen zu können. Dadurch erhält

3) die leichte Cavallerie über 17. Raum, die Artilleristen des Spielers P über 4 anzugreifen und niederzuhauen, wodurch die Batterie über 4. 6 unwirksam gemacht wird. Ferner

4) schwenkt seine Batterie über 19. 20 auf 19. 18. wodurch nun auch

5) die Dragoner-Division über 21 Raum erhält, die feindlichen Artilleristen über 9 niederzuhauen und die Batterie unwirksam zu machen.

Hiedurch werden also die Batterien des Spielers über 4. 6. und über 9. 10 in die Umstände gesetzt, dafs sie in dem Zuge, der nachher wiederum an A kömmt, beide ruinirt werden können, welches diesen nicht mehr als die beiden Divisionen seiner Reuterei kostet, die auf den Oertern 4 u. 9 von der Infanterie des Spielers P niedergeschossen oder genommen werden können.

§. 271.

Hätte der Spieler P in H der Tab. VIII. den Platz 10; in A der Tab. IX, und in C derselben Tafel gleichfalls den Ort 10; und in E dieser Tafel die Oerter 7 und 29 verschanzt, oder mit Truppen besetzt gehabt; so hätte die Cavallerie des Spielers A diese Attaken auf seine Batterien nicht ausführen können. Man hat daher diese Mittel, dergleichen feindliche Angriffe zu verhindern, nicht aufser Acht zu lassen, besonders wenn man mit einem Corps einige Zeit in einem Lager steht. Denn wenn auch

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

im Anfange dergleichen Gefahr nicht vorhanden ist, so kann sich solche doch nach und nach unmerklich anspinnen. Ein Corps, das lange in Ruhe gestanden, wird, welches freilich nicht sein sollte, sicher, und der Feind führt gegen dasselbe Unternehmungen aus, an deren Möglichkeit man vielleicht anfänglich gar nicht dachte. Man wird mir vielleicht glauben, wenn ich versichere, dafs ich aus eignen unangenehmen Erfahrungen spreche. Indessen mufs ich auch bemerken, dafs Verschanzungen oft der freien Bewegung des verschanzten Corps hinderlich sind, daher man bei Anlegung derselben auch hieran denken und zuvor alle Umstände wohl überlegen mufs.

§. 272.

Fünftes Beispiel.

Der Spieler P steht in G der Tab. IX. auf 1. 11. Der Spieler A in H auf 12. 13. 14. 16. 17; und in I auf 6. 7. 9. 10; über 5 ist eine Brücke geschlagen; der Zug ist an A, den er folgendergestalt einrichtet:

1) Er schwenkt seine Batterie über 16. 17 auf 16. 15. Dadurch wird die feindliche Batterie über 3. 11 von zwei Batterien Regimentsstücken, von welchen sich die andere über 12. 13 befindet, folglich mit einer Kraft = 8 angegriffen (§. 99. n. 5); da sie nun denselben nur eine Kraft = 7 entgegensetzen kann, so müfste sie in dem folgenden Zuge weichen, wenn auch A weiter keine Anstalten dazu in diesem Zuge träfe. Aber er schwenkt noch

2) die Batterie in I von 6. 7 auf 7. 8; geht

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

3) mit seiner Dragoner-Division von 9 über die Brücke 5; haut

4) das feindliche Bataillon Infanterie über 2 nieder; endlich marschirt

5) sein Bataillon Infanterie von 10 derselben zur Unterstützung, und nimmt seine Stellung auf 4, so dafs es die Fronte gegen 2 kehrt, so ist die Batterie des Spielers P über 3. 11 in dem darauf von A wiederum zu verrichtenden Zuge verloren, weil sich P dagegen nur folgender, ob zwar unzureichender Mittel bedienen kann.

Erstes Mittel.

1) Schiefst die Infanterie des Spielers P über 1, die Cavallerie des Spielers A über 2 nieder, und es geht

2) seine Batterie über 3. 11 auf 2. 3 zurück. Dagegen dringt

3) des Spielers A Infanterie über 4 auf die Artilleristen des Spielers P über 2 ein, und macht sie nieder, während dafs

4) seine Batterie von 13. 12 auf 12. 19, oder seine Batterie von 16. 15 auf 15. 19 geht. Dagegen wird freilich

5) des Spielers P Infanterie von 1 auf die feindliche über 2 eindringen, sie niedermachen, und die Batterie durch Besetzung des Orts der Artilleristen wieder in Besitz nehmen; da aber solche in dem nemlichen Zuge nicht wiederum wirksam wird, (§. 111.) so wird solche

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

6) in dem vom Spieler A darauf erhaltenen Zuge, von dessen Batterien über 12. 19 oder über 15. 19 ruinirt, wodurch die Absicht des Spielers A, welche in Ruinirung der feindlichen Batterie bestand, erreicht worden.

Zweites Mittel.

1) Schiefst die Infanterie des Spielers P über 1, die Cavallerie des A über 2 nieder;

2) seine Batterie über 3. 11 schwenkt auf 3. 20; sie wird dabei

3) so umgedreht, (§. 95.) dafs 21. 12. 14 deren mittlere Wirkungsfläche werde (§. 100.). Dabei machen

4) die Artilleristen über 3 die Fronte nach 22;

5) die Infanterie von 1 geht auf 18 und kehrt die Fronte gegen 2. Allein es greift

6) die Infanterie des Spielers A auf 4 die Artilleristen des Spielers P über 3 an, macht sie nieder, und weil dadurch die Batterie unwirksam gemacht wird, so wird sie in dem nemlichen Zuge

7) durch die über 12. 13 befindliche Batterie des Spielers A ruinirt, wodurch denn auch in diesem Fall A seine Absicht erreicht.

Drittes Mittel.

1) Schiefst die Infanterie des Spielers P über 1, die feindliche Cavallerie über 2 nieder;

2) schwenkt er das Geschütz 3. 11 auf 3. 2, wogegen aber

3) der Spieler A durch seine Infanterie über 4 die feind-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

lichen Artilleristen über 3 angreift, sie überwältigt, sich in den Besitz der Batterie setzt, und

4) ihre Fronte nach 2 kehrt, wodurch denn die feindliche Batterie gar erobert sein würde.

Viertes Mittel.

1) Die Infanterie des Spielers P über 1 nimmt die feindliche Cavallerie über 2, und kehrt

2) ihre Fronte gegen 4.

3) Die Batterie von 3. 11 auf 20. 21, so dafs

4) die Artilleristen die Fronte gegen 3 kehren.

Da aber hier der Spieler P mit seiner schweren Batterie auf die feindliche leichtere über 11. 12 so angerückt ist, dafs seine eigne Artilleristen in der Wirkungsfläche des feindlichen Feuers sind, so werden solche

5) niedergeschossen, wobei er

6) zu gleicher Zeit mit seiner Infanterie über 4, die feindliche über 2 nimmt, wodurch die feindliche Artillerie nunmehr von aller Vertheidigung entblöfst wird, weshalb der Spieler A alsdann so bald als möglich suchen mufs, solche wiederum mit Artilleristen zu besetzen, um sie wirksam zu machen.

Fünftes Mittel.

1) Wie unter 1 beim vorigen Mittel.

2) Seine Batterie über 3. 11 auf 11. 19 oder 19. 23, oder 23. 24, oder 24. 25.

Aber auch in allen diesen Fällen ist die Batterie verloren.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Sechstes Mittel.

1) Die Infanterie des P über 1 nimmt die feindliche Infanterie über 4, und macht

2) Fronte gegen 2.

3) Die Batterie von 3. 11 schwenkt auf 3. 20, und wird

4) so umgedreht, dafs 21. 12. 14 ihre mitlere Wirkungsfläche werden.

5) Die Artilleristen über 3 geben die Fronte nach 22.

Dagegen wird A folgendermafsen verfahren.

6) Die Cavallerie über 2 haut die feindlichen Artilleristen über 3 nieder, und da hiedurch die Batterie des Spielers P unwirksam wird, so wird sie

7) durch die Artillerie des Spielers A ruinirt, wobei denn freilich der Spieler A auch seine Cavallerie einbüfst, die durch die Infanterie des Spielers P über 4 angegriffen und aufgerieben wird.

§. 273.

Da bei dieser Lage der Spieler P seine Batterie gewifs einbüfst, und bei Anwendung einiger Mittel solche zu retten, zu befürchten ist, dafs sie der Feind nehmen und sie zu seinem Schaden sogleich anwenden werde, so wird er wohl thun, solche sogleich zu ruiniren, welches so geschehen kann.

1) Wie unter 1 beim dritten Mittel.

2) Die Artilleristen über 3 ruiniren ihre Batterie, d. i. die Batterie wird aus dem Spiel gelegt; gehen

3) auf 18 und kehren die Fronte nach 2.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 274.

Das fünfte Beispiel §. 272 beweiset hinlänglich dasjenige, was ich im §. 257 behauptet habe, dafs bei der jetzigen Einrichtung des Spiels in einem Zuge, unerachtet die Anzahl der Veränderungen in der Stellung eingeschränkt ist, doch viele vorkommende Fälle aufserordentlich zusammengesetzt sind, und die gröfste Ueberlegung erfordern, und dafs man daher nicht füglich die Anzahl der in einem Zuge zu verrichtenden Veränderungen in der Stellung vermehren könne.

§. 275.

In den im §. 267 — 272 gegebenen Beispielen, werden durch den Angrif des Spielers A auf die Batterien des Spielers P diese nur ruinirt, aber nicht erobert. Wir wollen doch auch einige Beispiele geben, wie dies leztere geschehen kann. Hierbei treten folgende Fälle ein.

1) Der Ort der Artilleristen einer feindlichen Batterie ist nicht besetzt, und wir können solche durch eine Figur besetzen, die weder genommen noch niedergeschossen werden kann. So kann z. B. das in K Tab. VIII. auf 1 und 2 stehende Geschütz des Spielers P vom Spieler A erobert werden, wenn entweder dessen *d* auf 3 oder *h* auf 4 oder *m* auf 5 den über 2 befindlichen Ort der Artilleristen in Besitz nimmt.

2) Der Ort der Artilleristen ist zwar besetzt, wir können aber die darauf befindliche Figur wegschaffen, und durch eine der unsrigen dergestalt in Besitz nehmen lassen, dafs solche weder genommen noch

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

niedergeschossen werden kann. Da dies Wegschaffen der auf dem Ort der Artilleristen befindlichen Figur verschiedentlich geschehen kann, so treten dabei folgende besondere Fälle ein.

a) Die feindliche Figur, welche den Ort der Artilleristen einer zu erobernden Batterie besetzt hält, wird von unserm groben Geschütz niedergeschossen, und eine unsrer Figuren nimmt darauf diesen Ort in Besitz. So werden z. B. die über 1 in L der Tab. VIII. stehenden Artilleristen des Spielers P von dem über 3 und 4 stehenden Geschütz des Spielers A niedergeschossen, und darauf in dem nemlichen Zuge von dessen *d* auf 5, *h* auf 6 oder *m* auf 7, das über 1 und 2 stehende Geschütz des Spielers P dadurch in Besitz genommen, dafs 1, der Ort der Artilleristen, von einer dieser Figuren besetzt wird.

b) Die feindliche Figur, welche den Ort der Artilleristen einer zu erobernden Batterie besetzt hält, wird von unsrer Infanterie niedergeschossen, und eine unsrer Figuren nimmt darauf diesen Ort in Besitz. So werden z. B. die über 1 in M der Tab. VIII. stehenden Artilleristen des Spielers P von der über 3 stehenden Infanterie des Spielers A niedergeschossen, und darauf in dem nemlichen Zuge das über 1. 2 stehende Geschütz des Spielers P dadurch von dem Spieler A erobert, dafs dessen *m* über 4; *d* über 5; oder *h* über 6 den Ort der Artilleristen über 1 besetzt.

c) Die feindliche Figur, welche den Ort der Artilleristen einer zu erobernden Batterie besetzt hält,

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

wird von einer unsrer Figuren genommen. Dieser Fall wird auch durch das vorige Beispiel erläutert, weil das über 1. 2 befindliche Geschütz des Spielers P dadurch erobert werden kann, dafs die über 1 befindliche Artilleristen entweder von *m* über 3, *d* über 5, oder von *h* über 6 genommen werden können.

Das neunzehnte Kapitel.

Von den Mitteln, die Lage eines Spiels durch Zeichen auszudrücken und die Züge eines Spiels aufs deutlichste und kürzeste zu beschreiben.

§. 276.

Wer das, was vorher gelegentlich von den Zeichen gesagt worden, verstanden hat, dem wird es nicht schwer werden, die Lage eines Spiels durch Zeichen auszudrücken. Wir wollen daher hier nur noch etwas anführen, wie die Züge eines Spiels aufs deutlichste und kürzeste zu beschreiben sind.

§. 277.

Da eine Figur und das Geschütz in Ansehung ihrer Fronte 4 Stellungen haben kann, so ist es nöthig, diese durch Zeichen zu bestimmen. Nun sind aber diese Stel-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

lungen den 4 Seiten der Spieltafel zugekehrt; daher man auch von diesen vier Seiten die Bezeichnung dieser Stellungen hernehmen kann. Das kürzeste wird wohl sein, wenn man diese Seiten durch die denselben anliegenden äufsersten Provinzen bezeichnet. Wir wollen uns daher zu diesem Endzweck der Provinzen B. Q. O und C bedienen. Die Fronte nach B heifst daher die Seite der Tafel zwischen den Provinzen A und S; die Fronte nach Q, die Seite zwischen P und S; die Fronte nach O, die Seite zwischen P und E; die Fronte nach C, die Seite zwischen A und E.

§. 278.

Da die Felder des Kriegsschauplatzes mit Zahlen versehen sind, (§. 25) so sind sie auch durch diese aufs deutlichste bestimmt. Zwar konnten die ungeraden Zahlen den Feldern nicht ausdrücklich beigefügt werden, weil sehr viele derselben schwarz illuminirt sind. Sie lassen sich indessen doch durch Hülfe der Zahlen, zwischen welche sie fallen, leicht finden. So findet sich z. B. die Zahl 605 zwar nicht auf der Tab. ausgedrückt, sie bezeichnet aber das Feld, welches sich zwischen 604 und 606 befindet. Hieraus folgt, dafs die geraden Zahlen den ungeraden vorzuziehen sind, wenn man durch sie einen Ort des Plans bestimmen will, im Fall die Umstände übrigens einerlei sind.

§. 279.

Zur Ersparung des Raums kann man sich auch statt der besondern Benennung der Figuren, der bereits vorher erklärten Zeichen bedienen, welche für P den einen Spieler *h*, *d* und *b*, und für A den andern *h*, *d* und *m* sind.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 281.

Wenn eine Figur auf einem Geschütz oder auf einem Brückenwagen steht, so ist es unnöthig, dies besonders anzuzeigen, weil schon die Nummer des Feldes, worauf sich die Figur befindet, den Stand derselben genau genug bestimmt. Eben dies ist der Fall, wenn eine Figur auf dem Ort der Artilleristen oder auf einem Brückenwagen ihren Platz nehmen soll. Man hat daher in Tab. III. nicht nöthig zu sagen: die auf 170, dem Ort der Artilleristen des über 148. 170 stehenden Geschützes befindliche Artilleristen gehen auf 165, sondern nur ganz kurz:

m von 170 auf 165.

und eben so umgekehrt. Dieser Ausdruck kann daher auch um so mehr gebraucht werden, wenn die Figuren das Terrain unmittelbar berühren. Wenn man daher nach Tab. III. sagt:

lr	von	6	auf	75.
d	-	67	-	177.
b	-	202	-	139.
h	-	136	-	91.
d	-	72	-	141.
m	-	343	-	228.

so werden diese Ausdrücke völlig verständlich sein.

§. 282.

Soll eine feindliche Figur durch die unsrige geschlagen werden, so ist die Bezeichnung beider Figuren und ihre Stellung dazu nothwendig, und man kann sich so ausdrücken: (Tab. III.) *d* auf 67 schlägt *h* auf 136; *h* auf

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

136 schlägt *b* auf 202 u. s. f. Oder man kann auch das schlägt durch ein Zeichen, etwa durch † noch kürzer ausdrücken.

§. 283.

Soll Artillerie bewegt werden, so ist nur nöthig, ihren Stand vor der Bewegung durch eine Zahl und den veränderten Stand durch eine andere anzugeben. Die angegebne Zahl des Feldes aber, das eine Maschine nach der Bewegung einnehmen soll, bezeichnet das äufserste, über das kein Theil der Maschine zur Artillerie kommen darf. Man kann daher ohne Verwirrung sagen. (Tab. III.)

Die Artillerie von 170 auf 60.

Denn wenn 60 das äufserste Feld ist, worauf die Artillerie kommen soll; so kann sie nach ihrer Lage vor der Bewegung und nach den Regeln, denen sie bei dieser Art der Bewegung unterworfen ist, keinen andern Stand einnehmen, als den auf 60. 82. Man kann ferner sagen:

Die Artillerie von 170 auf 164.

Denn wenn die Artillerie bei der jetzigen Stellung auf 170, wo sie zugleich auch das Feld 148 besetzt hat, auf 164 kommen soll, so kann dies nach den Regeln, welchen sie bei dieser Bewegung folgen mufs, nicht anders geschehen, woferne nicht der andere Theil das Feld 142 einnimmt, wodurch denn ihr veränderter Stand völlig bestimmt ist.

§. 284.

Bei dieser Bewegung ist es aber überflüssig, der auf dem Ort der Artilleristen befindlichen Figur zu gedenken. Denn da die Artillerie sich ohne dieselbe nicht bewegen

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

kann, so macht sie die Bewegung der Artillerie mit, und kömmt bei der veränderten Stellung dahin zu stehen, wohin der Ort der Artilleristen kömmt.

§. 285.

Es ist willkürlich, die Bestimmung des Standes der Artillerie durch eine der beiden Zahlen der Felder, worauf sie steht, zu bestimmen, so lange dies keine Unbestimmtheit nach sich zieht. So bald aber dies der Fall ist, muſs man diejenige Zahl wählen, bei der dies nicht zu befürchten ist. Bei den im §. 283 angeführten Beispielen ist dies nicht zu befürchten. Wenn man aber in D der Tab. VII. spräche:

die Artillerie von 2 auf 5, so kann dies so wohl von der Artillerie auf 1. 2 als von der auf 2. 3 verstanden werden. Erstere würde dann die Felder 4. 5 und die andere die Felder 5. 6 einnehmen, wovon der eine Fall unsrer Absicht ganz zuwider sein könnte. In diesem Fall müſste man sich denn wohl der Zahlen 1 oder 3 bedienen.

§. 286.

Bei der Schwenkung der Artillerie soll

1) ihr Stand,

2) der feste Punkt, um welchen die Schwenkung geschieht, oder der Theil, welcher bei der Schwenkung seinen Platz nicht verändert,

3) der Ort, den der andere Theil der Artillerie nach der Bewegung einnimmt, angegeben werden.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Soll also die in Tab. III. auf 170 stehende Artillerie durchs Schwenken in die Lage 169. 170 kommen; so kann es heifsen:

die Artillerie von 170 schwenkt von 170 auf 169.

Hier zeigt 170 den Stand der Artillerie und zugleich den festen Punkt, um welchen die Schwenkung geschieht, 169 aber den Ort, den der andere Theil der Artillerie nach der Schwenkung einnehmen soll.

§. 287.

Beim Umdrehen der Artillerie darf nur der Stand der Artillerie und das erste Feld der mittleren Wirkungsfläche angegeben werden, welches die Artillerie nach der Umdrehung bestreichen würde. Heifst es also in Q der Tab. VII.

die Artillerie von 1 umgedreht auf 3,

so ist hiedurch sowohl der Stand der Artillerie als die veränderte Wirkungsfläche völlig bestimmt. Denn die Artillerie steht dann so auf 1. 2, dafs die Felder 3. 4. 5. 10 von ihr bestrichen werden können.

§. 288.

Da die Bewegung und Schwenkung des Brückenwagens und der Artillerie einerlei Regeln unterworfen ist, so kann man sich auch bei der Beschreibung der Bewegung und der Schwenkung der Brückenwagen derselben Ausdrücke bedienen. Da man aber, wenn beide Flächen desselben mit Figuren besetzt sind, die eine auf ihrem bisher gehabten Platz lassen kann, so müfste dieser Fall wohl noch bestimmt werden. Ich mache es zur Regel, dafs bei der Bewegung eines Brückenwagens, alles darauf

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

befindliche mitgenommen werde, wenn man nichts bestimmt, dafs aber im Gegentheil es ausdrücklich angezeigt wird, wenn eine Figur zurückbleibt. Wenn man daher in der Tab. III. sagt:

der Brückenwagen von 374 auf 369,

so werden die beiden *m* mitgenommen. Soll aber *m* über 396 zurückbleiben, so kann es heifsen:

der Brückenwagen von 374 auf 369, ohne *m* auf 396.

§. 289.

Wenn Figuren ihre Fronte verändern, ohne sich von ihrer Stelle zu bewegen, so darf nur der Stand der Figur und dasjenige Feld angezeigt werden, gegen welches sie Fronte macht.

Daher heifst in Tab. III.

m auf 374 umgedreht gegen 373,

so viel, dafs *m* ohne 374 verlassen zu haben, eine solche Veränderung in der Stellung genommen, dafs 351. 373. 395 dessen Frontenrektangel (§. 36.) werde.

§. 290.

Wenn Figuren ihren Ort ohne die Fronte verändern, welches z. B. der Fall gewesen, wenn in Tab. III. *b* von 334 auf 268 oder auf 288 gegangen, und die daselbst gezeichnete Stellung genommen, so darf nur der Ort, den sie verlassen, und der, den sie eingenommen, bezeichnet werden; daher man sich so ausdrücken kann:

b von 334 auf 268.
b - 334 - 288.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 291.

Verändern Figuren ihren Ort und auch die Fronte, welches z. B. der Fall gewesen, wenn *b* in Tab. III. von 334 auf 271 gegangen, und die daselbst gezeichnete Stellung genommen, so kann dies folgendergestalt ausgedrückt werden;

b von 334 auf 271 umgedreht gegen 272.

§. 292.

Werden eine oder mehrere Figuren durch die Artillerie niedergeschossen, wie dies z. B. der Fall mit den auf 7. 8. 9 in X der Tab. VII. befindlichen Figuren, durch die Artillerie auf 11 sein kann, so heifst es

b auf 7. 8. 9 niedergeschossen durch die Artillerie über 11.

Hieraus ist leicht zu ersehen, wie man sich ausdrücken könne, wenn dies Niederschiefsen durch feindliche Infanterie geschehen soll. Denn wenn in P der Tab. VI. *b* auf 4 von *m* auf 9 in W niedergeschossen werden soll, so kann es heifsen:

b auf 4 niedergeschossen durch *m* auf 9.

§. 293.

Wenn die feindliche Artillerie ganz in der Wirkungsfläche der unsrigen ist, so dafs wir mit derselben den Regeln gemäfs auf sie wirken könne, so giebts folgende drei Fälle:

1) Wir können blofs das Geschütz ruiniren.

2) Wir schiefsen nur die Artilleristen nieder.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

3) Wir thun beides zu gleicher Zeit.

In dieser Lage sind die beiden Geschütze in T der Tab. VI., und es heifst

im ersten Fall: die Artillerie von 4 ruinirt die Artillerie über 1;

im andern Fall die Artillerie auf 4 schiefst *b* über 2 nieder;

im dritten Fall: die Artillerie auf 4 ruinirt die Artillerie über 1 und schiefst *b* über 2 nieder.

§. 294.

Ist die feindliche Artillerie nicht ganz in der Wirkungsfläche der unsrigen, sondern nur entweder der Ort der Artilleristen, oder nur der Ort der Artillerie, so können im erstern Fall nur die Artilleristen niedergeschossen, und im andern Fall nur die Artillerie ruinirt werden, daher wir hiezu keine besondere Ausdrücke gebrauchen.

§. 295.

Soll eine Brücke geschlagen werden, so mufs der Stand des Brückenwagens, und der Ort, wohin sie geschlagen werden soll, angegeben werden, welches durch die Nummern, womit die Felder bezeichnet sind, geschehen kann, woraus leicht begreiflich ist, wie man sich beim Abbrechen, Abladen und Aufladen der Brücken auszudrücken habe, um alles richtig zu bezeichnen. Die Bezeichnung der übrigen Operationen, z. B. des Verschanzens u. s. f. kann keinen Schwierigkeiten ausgesetzt sein.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Das zwanzigste Kapitel.

Von einer Einrichtung des Terrains, dafs man mit demselben alle möglichen Veränderungen machen könne.

§. 296.

Ein bestimmtes Terrain spielt man sich am Ende doch überdrüssig, so viel Veränderungen in der Position auch darauf Statt finden, und so geht es mit einem zweiten, dritten u. s. w. ebenfalls. Dies verursacht am Ende viele Kosten, und hat noch manche andere Unbequemlichkeiten. Es giebt aber ein Mittel, ein Terrain so einzurichten, dafs man dasselbe in ein beliebiges anderes Terrain verändern könne. Man darf nur das Terrain aus Würfeln zusammensetzen, deren Seitenflächen den Quadraten des Terrains gleich sind, und diese mit den Farben des Terrains bemalen lassen.

§. 297.

Für das beschriebene Kriegsspiel würde eines jeden Würfels Eine Fläche mit schwarz, die andere mit gelb, die dritte mit blau, und die vierte mit weifs bemalt. Die beiden übrigen Flächen würden so eingetheilt, dafs die beiden übrig gebliebenen Flächen des sechsten Theils der Würfel mit roth und grün, des andern Sechstels mit roth und Gebäuden, des dritten Sechstels mit roth und Citadelle, des vierten Sechstels mit grün und Gebäuden, des fünften Sechstels mit grün und Citadelle, und des sechsten Sechstels mit Gebäuden und Citadelle-Farben bemalt

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

werden müfsten. An 300 Würfeln hätte man daher 300 schwarze, 300 gelbe, 300 blaue, 300 weifse, 150 rothe, 150 grüne und 150 mit Gebäuden, und 150 mit Citadellen bemalte Quadrate. Diese Vertheilung beruht darauf, dafs man von den vier letztern Farben nicht so viel braucht, als von den vier erstern.

§. 298.

Um die Kosten für ein solches Terrain zu vermindern, ohne doch seines Zwecks zu verfehlen, kann man auch mehrere Würfel zusammen lassen. Läfst man z. B. zwei neben einander, so sind nur 4 Flächen eines solchen Prisma fürs Kriegsspiel brauchbar, nemlich die Rechtecke. Eins derselben lasse ich halb weifs und halb schwarz, das zweite ganz blau, und das dritte ganz gelb bemalen. Dann bleibt an jedem Prisma eine Fläche zu den übrigen Farben. Diese theile ich in 18 Theile, und lasse einen Theil dieser Fläche ganz roth, den andern ganz grün, den dritten mit Gebäuden, den vierten roth und schwarz, den fünften roth und weifs, den sechsten roth und grün, den siebenten roth und mit Gebäuden, den achten roth und blau, den neunten roth und gelb, den zehnten grün und schwarz, den eilften grün und weifs, den zwölften grün und mit Gebäuden, den dreizehnten grün und blau, den vierzehnten grün und gelb, den funfzehnten schwarz und mit Gebäuden, den sechszehnten weifs und mit Gebäuden, den siebzehnten blau und mit Gebäuden, den achtzehnten gelb und mit Gebäuden bemalen.

§. 299.

Noch lasse ich 4, auch 6 Würfeln in eine Reihe zu-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

sammensetzen, von welchen die drei Flächen eben so bemalt werden, wie bei den zweifachen im vorigen §. Von der vierten Fläche werden zwei der neben einander liegenden äufsern Quadraten ebenfalls so bemalt, wie die vierte Fläche der zweifachen, die übrigen Felder aber abwechselnd schwarz und weifs.

§. 300.

Die aus einer ungeraden Anzahl Würfel in eine Reihe zusammengesetzten Prismen sind nicht bequem, weil man die mit schwarz und weifs abwechselnd bemalte Fläche nicht überall brauchen kann. Beim Legen des Terrains ist zu bemerken, dafs man die aus den meisten Würfeln bestehenden Prismen zuerst zu verbrauchen suchen mufs, weil sich die aus einer geringern Anzahl zusammengesetzten an mehrern Orten, und die einzeln Würfel überall anbringen lassen. Beobachtet man dies, so wird man auch noch aus mehrern Würfeln zusammengesetzte Prismen brauchen, und dadurch die Kosten eines solchen Terrains möglichst heruntersetzen können.

Das einundzwanzigste Kapitel.

Allgemeine Anmerkungen.

§. 301.

Ich bescheide mich ganz wohl, dafs die von mir gegebenen Regeln keine Gesetze sind, die von andern schlech-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

terdings befolgt werden müssen. Es sind Regeln, nach welchen Ich das Spiel spiele, und also für andere Liebhaber einer solchen Unterhaltung Vorschläge, die sie nach Willkür verändern, und wenn es möglich ist, woran ich auch gar nicht zweifle, noch verbessern und vermehren können. Die Mittheilung einer solchen Vervollkommnung dieses Spiels, das manche Theorien der Kriegskunst versinnlicht, würde mir überaus angenehm sein. Bis jetzt hat man mir mehr die gefühlten Mängel desselben mitgetheilt, als Vorschläge, wie solchen abgeholfen werden könnte. Dadurch hat aber das Spiel nicht gewonnen, denn es fühlt die Mängel desselben niemand mehr, als ich selbst. Ich habe manche davon bereits gelegentlich in diesem Werke bemerkt, indessen halte ich dafür, dafs es nicht ohne Nutzen sein werde, wenn ich einige derselben noch einmal die Musterung passiren lasse.

§. 302.

Es ist ein nicht unbeträchtlicher Mangel des Spiels, dafs in demselben gar nicht auf Anhöhen Rücksicht genommen ist. Jedermann weifs, von welcher grofsen Wichtigkeit sie sind. Ich fordere daher jeden Liebhaber des Spiels auf, seinen Scharfsinn zu versuchen, darüber eine für dies Spiel anwendbare Theorie zu entwerfen, ohne doch zu sehr ins Detaille zu gehen — eine Klippe, an der schon manche Versuche dieser Art scheiterten. Wer den Versuch macht, mufs indessen eine vollkommene Kenntnifs des Spiels in seiner jetzigen Lage haben, damit er die Hindernisse kenne, die sich seiner Theorie entgegensetzen möchten.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 303.

Sollte man noch die Einführung von Wäldern im Kriegsspiel wünschen, so würde man mit einiger Veränderung dessen, was bei den Dörfern angenommen worden, auch hierin seine Wünsche befriedigen. Statt der rothen und weifsen Farbe zur Bezeichnung der Gebäude, könnte man sich der grünen und weifsen bedienen, um einen Wald zu bezeichnen.

§. 304.

Man hat in diesem Spiel kein anderes Interesse, sich den Besitz einer Provinz zu erhalten, als nur in so ferne sie uns für unsere Truppen eine gute Position giebt, den Feind verhindert, uns die Flanken abzugewinnen und uns zu umgehen. Man giebt also den Besitz einer solchen Provinz auf, so bald man bei ihr dies Interesse nicht findet. Da es aber in der Natur, wovon dies Spiel ein Bild sein soll, noch mehrere Ursachen giebt, weshalb man für die Erhaltung einer Provinz besorgt sein mufs, so würde das Spiel der Vollkommenheit etwas näher kommen, wenn sich in demselben auch diese Ursachen vorfänden. Man verhindert aber in der Natur die Besetzung einer Provinz durch den Feind, weil er sich dadurch neue Quellen der Verstärkung eröfnet. Verknüpft man also mit der Eroberung einer Provinz auch einen ähnlichen Vortheil, z. B. dafs sich der Sieger daselbst rekrutiren könne, so würde man bei der Erhaltung einer Provinz noch mehr Interesse haben, wie zuvor, und sie nicht oft mit einer Gleichgültigkeit weggeben, von der sich in der Natur kein Beispiel findet. Man könnte seine Absicht folgendergestalt erreichen.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

1) Die Grenzen einer jeden Provinz müssen genau bestimmt sein, welches schon sein muſs, wenn man in denselben auf die Communikationslinie Rücksicht nimmt.

2) In jeder Provinz muſs ein Ort bezeichnet werden, von dessen Besetzung die Eroberung einer Provinz abhängt. Dies könnte durch das Zeichen geschehen, wodurch man die Citadelle in der Festung anschaulich macht.

3) Wenn der Feind in 6 hinter einander ununterbrochen folgenden von ihm zu machenden Zügen den ungestörten Besitz dieses Orts hat, so kann er sich r krutiren.

4) Das Rekrutiren geschieht nur im feindlichen Lande, nach Verhältniſs der Gröſse der Provinz, und zwar des praktikablen Terrains derselben.

5) Eine Provinz unter 15 Quadraten wegsamen Terrains liefert nichts; von 15 bis 30, ein Bataillon; von 30 bis 45 zwei Bataillon; von 45 bis 60 drei Bataillon Infanterie, u. s. f.

6) Diese Bataillons muſs der ehemalige Herr der eroberten Provinzen dem Sieger von den bereits genommenen wieder herausgeben, oder wenn er keine herauszugeben hat, so viele von den seinigen aus dem Spiele legen, wobei es wiederum seiner Willkühr anheim gestellt bleibt, wo er sie wegnehmen will.

7) Die Rekruten werden in die Festung gelegt, von wo sie alsdann dahin marschiren können, wo sie gebraucht werden sollen.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

8) Man kann aus einer Provinz in einem Feldzuge nur Einmal rekrutiren.

Dafs diese Bestimmungen der Uebereinkunft der Spieler überlassen bleiben, versteht sich von selbst. Ich habe durch meine Bestimmungen nur einen Wink geben wollen, wie dies einzurichten sei.

§. 305.

Sollte jemanden meine im 14ten Kapitel aufgestellte Theorie der Communikationslinie nicht genügen, sondern er die Anlegung von Magazinen für nothwendig halten, um das Spiel der Natur näher zu bringen, der versuche seine Kräfte eine einfache Theorie darüber zu entwerfen.

Ich will einige meiner Gedanken darüber hier mittheilen.

1) Das Magazin eines Orts braucht nur ein Quadrat einzunehmen.

2) Es ist so lange als gefüllt anzunehmen, als die Communikation desselben mit der Festung offen ist, daher man sich in keine Berechnungen einzulassen braucht, wie lange es zur Verpflegung der Truppen hinreiche.

3) Es ist zu bestimmen, wie weit ein Magazin wirke;

4) unter welchen Umständen man ein neues Magazin anlegen könne und müsse,

5) welches die Folgen eines ruinirten Magazins sind, wohin ich rechne, dafs man nicht gleich ein neues

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

anlegen könne, um jene Folgen der Natur zuwider, zu vereiteln.

6) Ist zu bestimmen, wie viel Truppen man in ein Terrain schicken kann, das aufser der Wirkung eines unsrer Magazine liegt.

Diesen Ideen gemäfs habe ich schon eine Theorie der Magazine entworfen. Die Wirkung desselben nahm ich auf 4 Felder an. So wurden z. B. auf der 10ten Tafel aus dem Magazin M alle Truppen für verpflegt gehalten, die sich im Viereck A B C D befanden. Das Magazin N verpflegte das Viereck E F G H; das Magazin y das Viereck Aa Bb xz; das Magazin T, das Viereck W U V X; das Magazin O, das Viereck P Q R S. Aber ich bin damit nicht zufrieden gewesen. Sie schien mir noch zu sehr die Lebhaftigkeit der Operationen zu hemmen, die doch dem Spiel ein besonderes Interesse giebt, daher ich hier den Entwurf zu einer bessern Theorie noch als eine Aufgabe vorschlage.

§. 306.

Wollte man auch praktikable Gebürge einführen, so würde dies mit keinen Schwierigkeiten verknüpft sein. Da die Schwierigkeiten bald gröfser bald kleiner sein können, so würde der Unterschied derselben durch eine Zahl, die dem Gebürge eingeschrieben worden, bezeichnet werden können. So würde man z. B. dicht an einem mit 3 bezeichnetem Gebürge, erst drei Züge über stehen bleiben müssen, ehe man es würde passiren können. Da man aber hier daran drei wirkliche Züge voraussetzt, so dürfte derjenige Spieler, dessen Truppen ein solches Gebürge passiren sollen, unterdessen keine Veränderungen

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

vornehmen, die zur zweiten Classe gehören. (§. 33. a.) Weil ferner ein Gebürge von einer Seite vielleicht eher passirt werden kann, als von der entgegengesetzten, so könnte ein solches durch zwei oder mehrere Zahlen bezeichnet werden.

Eben so würden sich auch Regeln geben lassen, wie durch einigen Zeitverlust ein oder der andere Morast praktikabel gemacht werden könnte.

§. 307.

Wollte man noch eine Bewegung einführen, wodurch das Deployiren nachgeahmt werden sollte, so könnte das nach Anleitung der Tab. XI. mit dem auf dem Rechteck 1. 27 stehendem Corps folgendergestalt geschehen.

Erste Art.

1) Das Rechteck 1. 9 bleibt auf seinem Platz.

2) — — 10. 18 kömmt auf *a. b.*

3) — — 19. 27 auf *c. d* alles in einem Zuge.

Zweite Art.

1) Das Rechteck 1. 9. bleibt auf seiner Stelle.

2) — — 10. 18 kömmt auf *e. f.*

3) — — 19. 27 kömmt auf *g. h* alles in einem Zuge.

Dritte Art.

1) Das Rechteck 9 bleibt auf seiner Stelle.

2) — — 10. 18 kömmt auf *a. b.*

3) — — 19. 27 kömmt auf *e. f* in einem Zuge.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Vierte Art.

1) Das Rechteck 1. 9 kömmt auf *c. d.*

2) — — 10. 18 auf *a. b.*

3) — — 19. 27 auf die Stelle, wo 1. 9 stand, in einem Zuge.

Fünfte Art.

1) Das Rechteck 1. 9 kömmt auf *g. h.*

2) — — 10. 18 auf *e. f.*

3) — — 19. 27 auf die Stelle, wo 1. 9 stand, in einem Zuge.

Sechste Art.

1) Das Rechteck 1. 6 bleibt auf der Stelle.

2) — — 7. 12 auf *a. l.*

3) — — 13. 18 auf *c. m.*

4) — — 19. 24 auf *n. p* in einem Zuge.

Siebente Art.

1) Das Rechteck 1. 6 bleibt auf der Stelle.

2) — — 7. 12 auf *e. i.*

3) — — 13. 18 auf *g. k.*

4) — — 19. 24 auf *q. r* in einem Zuge.

Achte Art.

1) Das Rechteck 1. 6 bleibt auf der Stelle.

2) — — 7. 12 auf *a. l.*

3) — — 13. 18 auf *e. i.*

4) — — 19. 24 auf *c. m* in einem Zuge.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Neunte Art.

1) Das Rechteck 1. 6 kömmt auf *n. p.*

2) — — 7. 12 auf *c. m.*

3) — — 13. 18 auf *a. l.*

4) — — 19. 24 auf die Stelle, wo 1. 6 stand, in einem Zuge.

Zehnte Art.

1) Das Rechteck 1. 6 kömmt auf *q. r.*

2) — — 7. 12 auf *g. k.*

3) — — 13. 18 auf *e. i.*

4) — — 19. 24 auf die Stelle, wo 1. 6 stand, in einem Zuge.

Eilfte Art.

1) Das Rechteck 1. 3 bleibt auf der Stelle.

2) — — 4. 6 auf *a. s.*

3) — — 7. 9 auf *c. t.*

4) — — 10. 12 auf *n. u,* u. s. f. in einem Zuge,

woraus man die übrigen möglichen Arten von selbst ersehen wird.

§. 308.

1) Das Corps, was deployiren will, muſs unter solchen Umständen sein, daſs es sich den bereits bekannten Regeln gemäſs ganz bewegen könnte.

2) Die Diagonallinien von dem Orte, wo sie vorher standen, zu dem Orte, wo sie aufmarschirten, müssen von Chikanen des Terrains, und von andern

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Figuren frei sein. Es gehören aber Gebäude nicht zu die en Chikanen. So müssen z. B. bei der ersten Art zu deployiren, die Diagonallinien 9. *w*; 12. *s*; 18. *v*; 21. *t*; 24. *m*; 27. *d* frei sein. Ich glaube, dafs man hieraus zur Genüge ersehen wird, wie dies bei den andern Arten zu deployiren sein müsse.

3) Eben so kann man aus einer Linie, in der man aufmarschirt war, in die Colonne zurückmarschiren, welches gleichfalls nur Einen Zug gilt. Eben diese Veränderung einer Linie in eine Colonne findet auch Statt, wenn die Linie nicht zuvor aus einer Colonne formirt war.

4) Diese Bewegungen gehören zu den Veränderungen der zweiten Classe. (§. 33. a.)

5) Die Spieler müssen vor dem Anfange des Spiels genau bestimmen, welcher Arten von Deployiren sie sich bedienen wollen.

Anfänger werden indessen wohl thun, wenn sie bis zu einer gröfsern Fertigkeit im Spiel vom Deployiren gar keinen Gebrauch machen.

6) Die Art des Deployirens, wodurch man beim Aufmarsche nur eine einfache Linie erhält, und wozu die von mir angeführte eilfte Art gehört, würde ich nie einführen.

7) Wenn Spieler eine grofse Fertigkeit im Spiel erlangt haben; so könnten sie auch das Deployiren aus mehreren Colonnen in einem Zuge einführen, wenn diese eine solche Stellung haben, dafs dadurch beim Aufmarsche ein zusammenhängendes Rechteck ent-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

steht. So z. B. würden Tab. XI. die beiden Colonnen 28. 45 und 10. 27 in einem Zuge so deployiren.

1) Die Rechtecke 28. 36 und 10. 18 bleiben auf der Stelle.

2) Das Rechteck 37. 45 kömmt auf *x. y.*

3) — — 19. 27 auf Z. *aa*,

wodurch denn nach dem Aufmarsche das Rechteck 28. 18 entstünde.

Das zweiundzwanzigste Kapitel.

Wie das Spiel von vier Personen gespielt werden könne.

§. 309.

Wenn das Spiel von vier Personen gespielt wird; so spielen zwei derselben mit vereinigten Kräften gegen die beiden andern. Von den zwei zusammen spielenden, will ich die eine A, und die andere *a*, die Gegner dieser beiden aber B und *b* nennen. A und B sind die commandirenden und *a* und *b* die diesen untergeordneten Generals. Der commandirende General macht den Plan zum ganzen Feldzug, und giebt dem ihm untergeordneten General Verhaltungsbefehle, die dieser genau beobachten muſs.

§. 310.

Nach Verlauf jeder halben Stunde bespricht sich der commandirende General A mit seinem ihm untergeordne-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

tem General *a*, und die feindlichen Generals treten unterdessen ab. Eben so verfährt B mit *b*. Aufserdem aber sprechen die verbundenen Generals nichts mit einander, als wozu sie nach §. 316 berechtigt sind. Sie enthalten sich auch eines jeden Zeichens, um sich irgend wodurch worauf aufmerksam zu machen.

§. 311.

Der commandirende General jeder Parthei besorgt auch die erste Stellung der Truppen, denn er macht den Plan auf den Feldzug, auf dessen glückliche Ausführung die erste Stellung und die Eröfnung des Feldzuges einen sehr wichtigen Einfluſs hat.

§. 312.

Die Fläche *x. y.* Tab. I. deren Breite gleich der Seite eines Quadrats des Terrains, deren Länge aber gleich der Länge des Terrains, soll die Scheidefläche heifsen, wenn dadurch das Terrain der Länge nach in zwei gleiche Theile getheilt wird. Es ist dies der Fall, wenn die Breite des Terrains, wie hier, aus einer ungeraden Anzahl von Quadraten besteht. Im Fall die Breite des Terrains aber aus einer geraden Anzahl von Quadraten zusammengesetzt ist, so giebts nur eine Linie, welche das Terrain der Länge nach in zwei gleiche Theile theilet, welche die Scheidelinie heifsen mag. Die Scheidefläche und Scheidelinie will ich mit dem gemeinschaftlichen Namen der Längsgrenze belegen. Auf jeder Seite dieser Längsgrenze commandiren zwei Generals gegen einander, und zwar A gegen B, und *a* gegen *b*. Das Loos muſs es entscheiden, welcher der commandirenden Generals die

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Wahl habe, die Seite zu bestimmen, wo er commandiren, d. i. wo er die Züge verrichten will.

§. 313.

Kein Spieler darf jenseits der Längsgrenze stehende Figuren oder Maschinen ziehen, die sich aber auf der Scheidefläche befinden, kann sowohl er, als der mit ihm verbundene Spieler ziehen.

§. 314.

Jeder Spieler kann seine diefseits der Längsgrenze stehenden Figuren und Maschinen dahin ziehen, wohin er will, wenn er sie auch über die Längsgrenze zieht. Auch kann er jenseits derselben stehende feindliche Figuren von seinem Distrikt aus schlagen und niederschiefsen. Wenn die seinigen aber jenseits der Längsgrenze stehen, so hat nicht mehr er, sondern der mit ihm verbundene Spieler, in dessen Distrikt sie sich nun befinden, das Recht sie zu ziehen.

§. 315.

Ein Viereck, wovon ein Theil auf der Längsgrenze steht, kann von beiden verbundenen Spielern, denen es zugehört, bewegt werden.

§. 316.

Demjenigen, der über die Scheidefläche etwas bringt, ist es erlaubt, dem mit ihm verbundenen Spieler laut anzuzeigen, dafs er ihm Hülfe schicke.

§. 317.

Die gegen einander ziehenden Spieler A und B ver-

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

richten ihre Züge wechselsweise, ohne sich an die Züge der beiden übrigen *a* und *b* zu kehren, und umgekehrt. Nach dieser Einrichtung ist es daher möglich, dafs A und B in einer Zeit mehrere Züge verrichten können, als *a* und *b* in der nemlichen, und umgekehrt.

§. 318.

Die im vorigen §. angegebne Einrichtung mit den Zügen findet aber nur so lange Statt, bis sie Gelegenheit giebt, dafs der eine Spieler seinen Zug zum Nachtheil des andern verzögert, und dadurch den Vortheil sucht, dafs sein und seines mit ihm verbundenen Spielers Zug unmittelbar auf einander folgen sollen. Dies giebt Gelegenheit zu Streitigkeiten. Denn da es bei der Einrichtung des vorigen §. möglich ist, dafs z. B. die beiden verbundenen Spieler A und *a* ihre Züge zu gleicher Zeit gethan haben, so würden alsdann die beiden übrigen Spieler B und *b* am Zuge sein. Zieht B, so hat auch nunmehro A wiederum das Recht zu ziehen, aber auch *b* noch, weil *a* vorher gezogen hatte. Sehr oft aber entsteht hier der Streit, ob A eher als *b*, oder *b* eher als A ziehen soll, weil auf diese Ordnung des Ziehens vieles ankommen kann. Es ist daher nothwendig, diese Fälle auf gewisse der Billigkeit gemäfse Regeln zu setzen.

§. 319.

Tritt der im vorigen §. angegebne Streit erregende Fall ein; so hört die im §. 317. angegebne Einrichtung in Ansehung der Folge der Züge auf einander, auf, und die Züge geschehen, so lange die Ursache fortdauert von allen vier Spielern in solcher Ordnung, dafs nie die mit

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

einander verbundenen Spieler ihre Züge unmittelbar nach einander verrichten. Hat daher z. B. A gezogen, so zieht B, diesem folgt *a*, dem *b*. Es fängt A wiederum an, und die Züge gehen in der so eben angegebnen Ordnung, so lange fort, als die Ursache vorhanden ist, weshalb man von der im §. 315 angegebnen Einrichtung abging.

§. 320.

So bald ein Spieler mit der im §. 315 angegebnen Einrichtung, nach welcher die Züge auf einander folgen können, unzufrieden ist; so bald hat er das Recht, zu fordern, dafs die Züge nach §. 317 unter allen vier Spielern wechselsweise geschehen sollen. Ich will alle die Fälle bestimmen, unter welchen das Spiel in Ansehung der von den Spielern zu verrichtenden Züge sein kann, wenn dieser Umstand eintritt, und will in jedem Fall eine auf Billigkeit gegründete Regel festsetzen.

§. 321.

Wenn ein Spieler fordert, dafs die Züge unter allen vieren wechselsweise geschehen sollen; so haben zu der Zeit, da dies geschieht, entweder

I. die beiden verbundenen Spieler, z. B. A und *a* die letzten Züge verrichtet.

In diesem Falle kann man

a) ausmachen, wer von diesen beiden eher gezogen hat. Es habe also

1) A eher gezogen, als *a*.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Hier mufs A, welcher zuletzt gezogen, seinen Zug wieder zurücksetzen, dann zieht B, ihm folgt *a*, und diesem *b*. Hierauf fängt A wiederum an, und die übrigen folgen ihm in der vorigen Ordnung. Oder es habe

2) *a* eher gezogen, als A.

Hier mufs *a*, welcher zuletzt gezogen, seinen Zug wiederum zurücksetzen, und es zieht *b*, A, B, *a*, u. s. f. Oder

b) man kann es nicht ausmachen, wer von den beiden A oder *a* eher gezogen hat.

In diesem Fall zieht man das Loos, und verfährt dann, wie bei dem Fall a.

Haben aber

II. zwei Spieler von den entgegengesetzten Partheien, z. B. A und *b* die letzten Züge verrichtet; so kann man wiederum

aa) ausmitteln, wer von diesen beiden eher gezogen hat. Es habe also

1) A eher gezogen, als *b*.

Hier zieht zuerst *a*, dann B, dann A, dann *b*, u. s. f. Oder es habe

2) *b* eher gezogen, als A.

Hier zieht zuerst B, dann A, dann *b*, dann A, u. s. f. Oder

bb) man kann es nicht bestimmen, wer von diesen eher gezogen hat.

In diesem Fall zieht man das Loos, und verfährt dann, wie bei dem Fall aa.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

§. 322.

Was im vorhergehendem §. bei I. von A und *a* gesagt worden, gilt auch von B und *b*, und was bei II. von A und *b* gilt, das gilt auch von B und *a*.

§. 323.

Wenn einer der Spieler, z. B. *a* keine Truppen mehr hat, und folglich nicht mehr ziehen kann, so zieht der wider ihn commandirende Spieler *b* auch nicht mehr, und es wird aus dem Spiel unter vieren ein Spiel unter zweien. So bald aber A seinem mit ihm verbundenen Spieler wiederum Truppen zuführt, (§. 312.) so bald nimmt das Spiel unter vieren wiederum seinen Anfang. Uebrigens endigt sich das Spiel unter vieren eben so, wie das unter zweien, durch Eroberung der Festung.

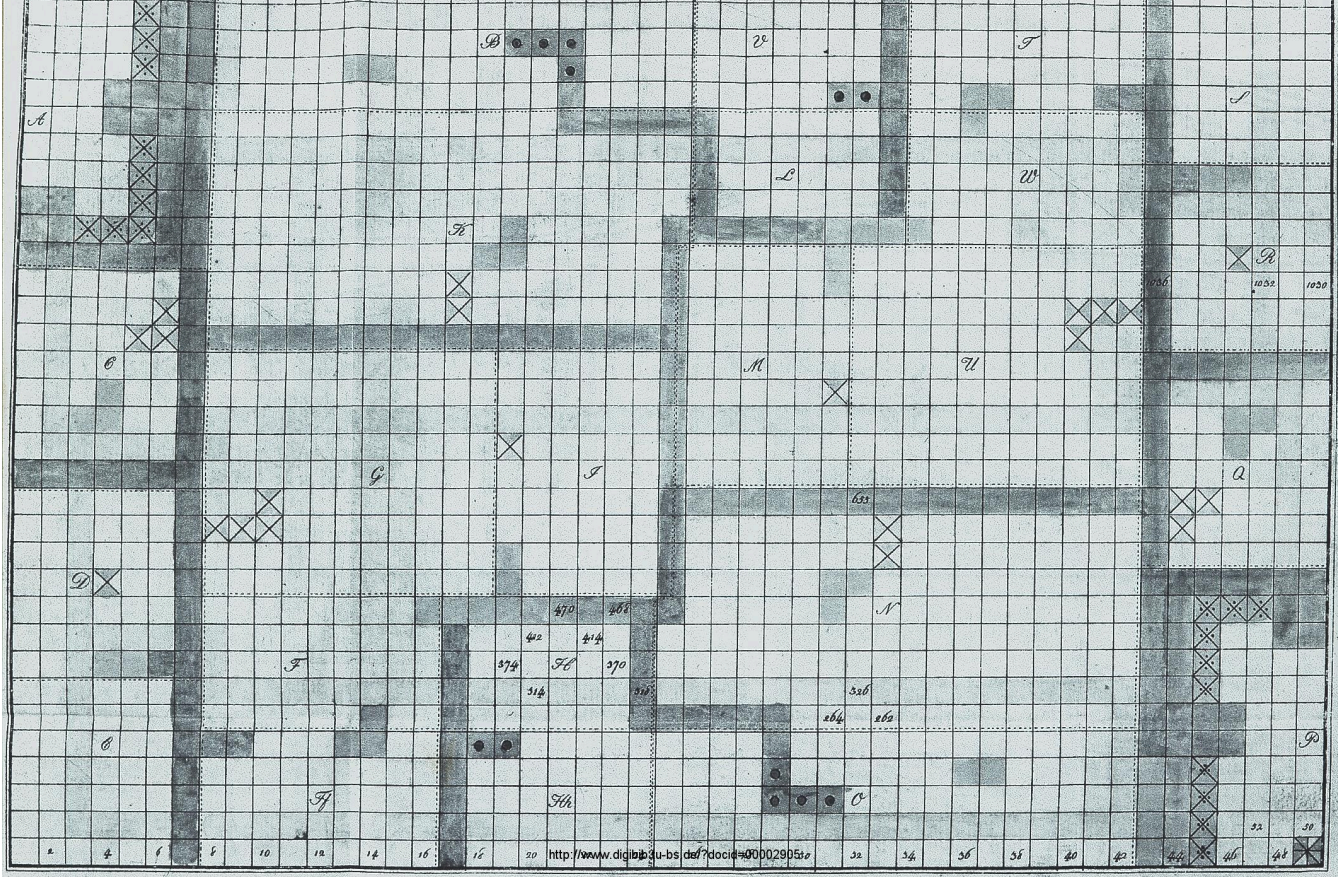
http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

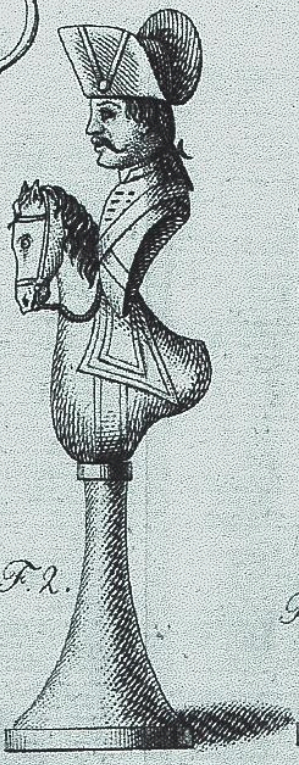
http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905



http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

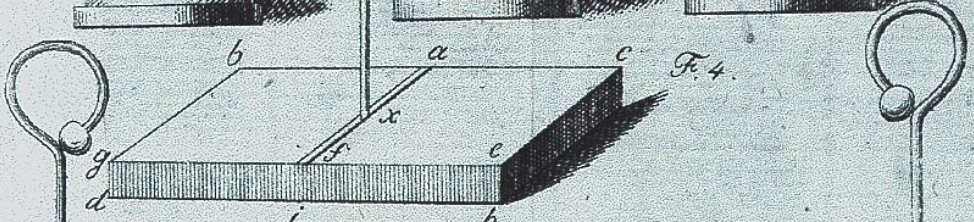
Tab. II.

Fig. 1.

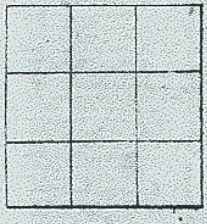


F. 2.

F. 3.

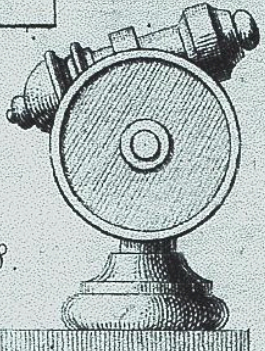


F. 4.

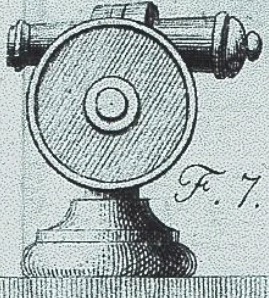


F. 5.

F. 6.



F. 8.

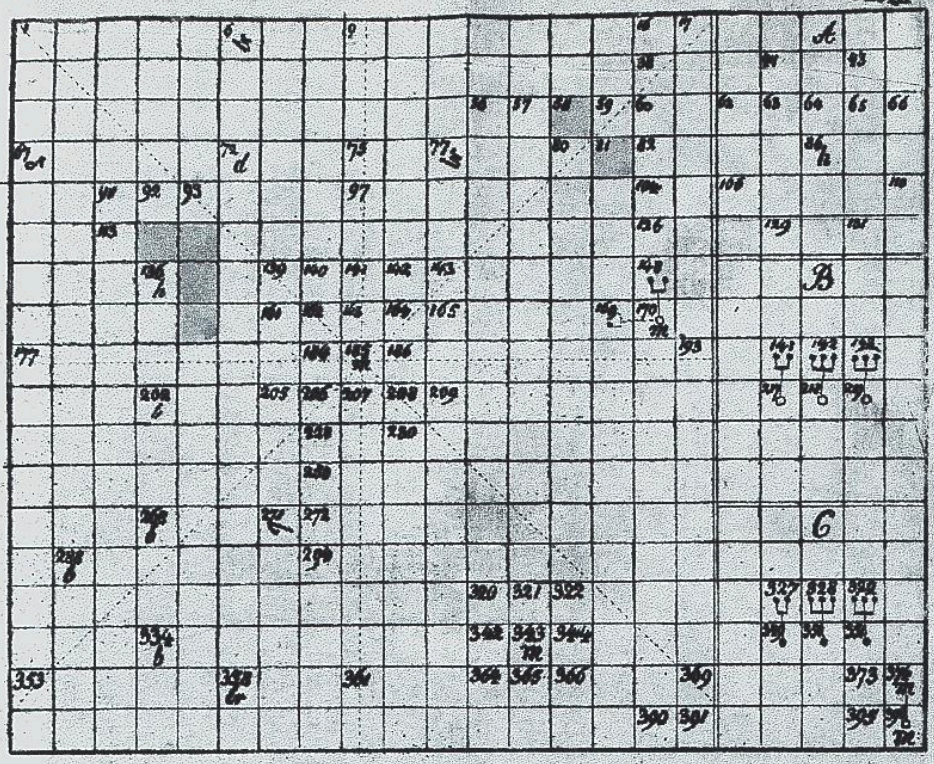


F. 7.

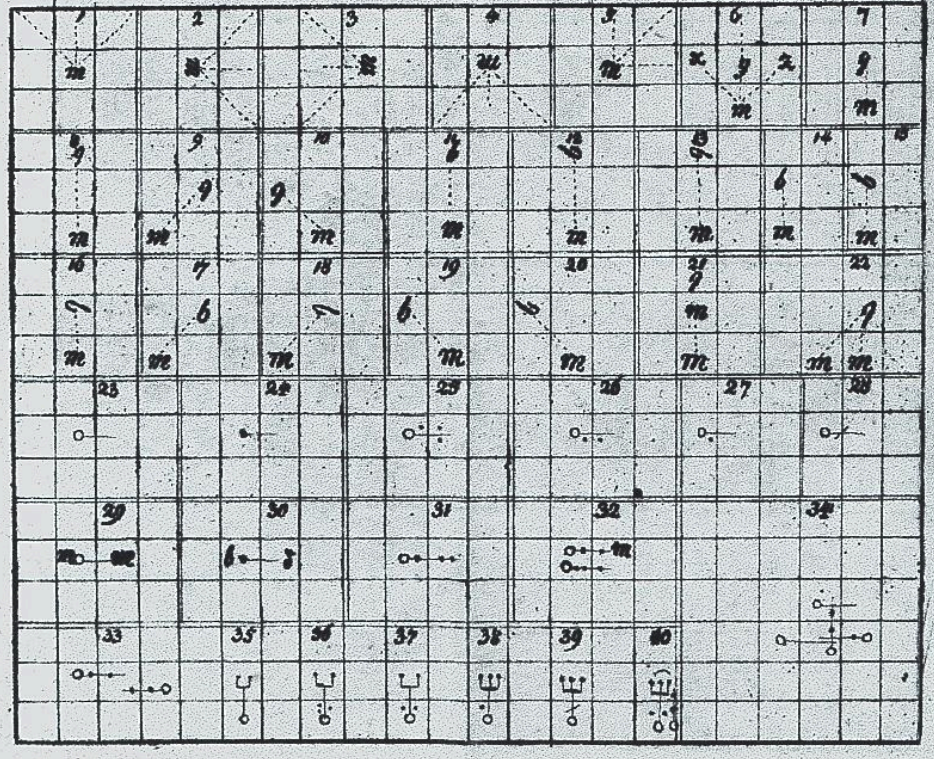
A. Hellwig del.

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Tab III

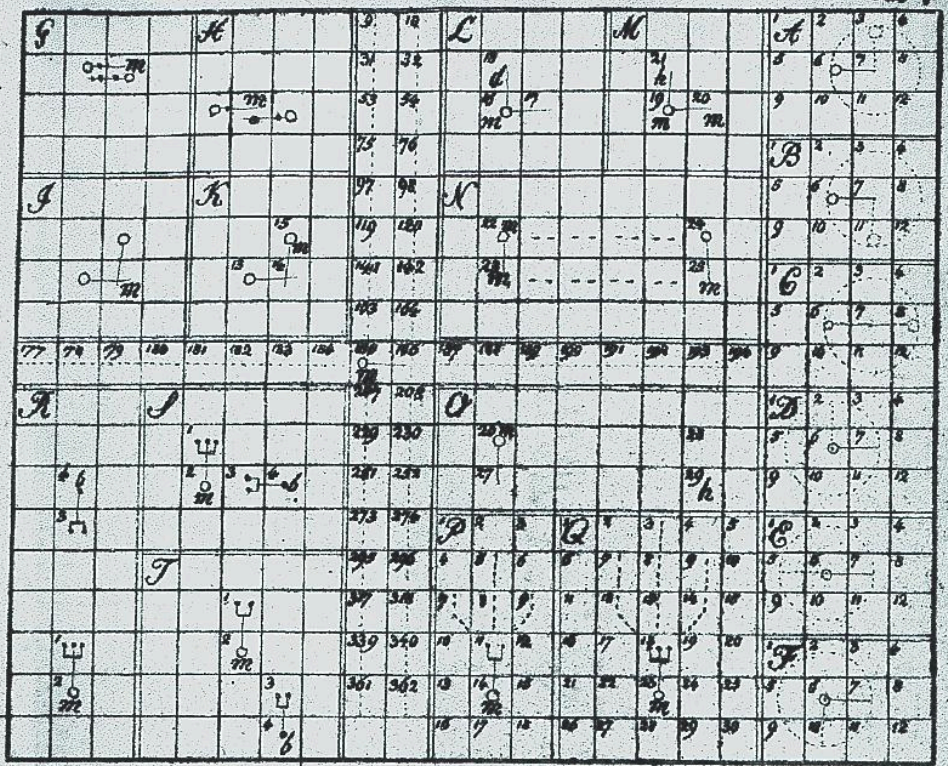


Tab IV

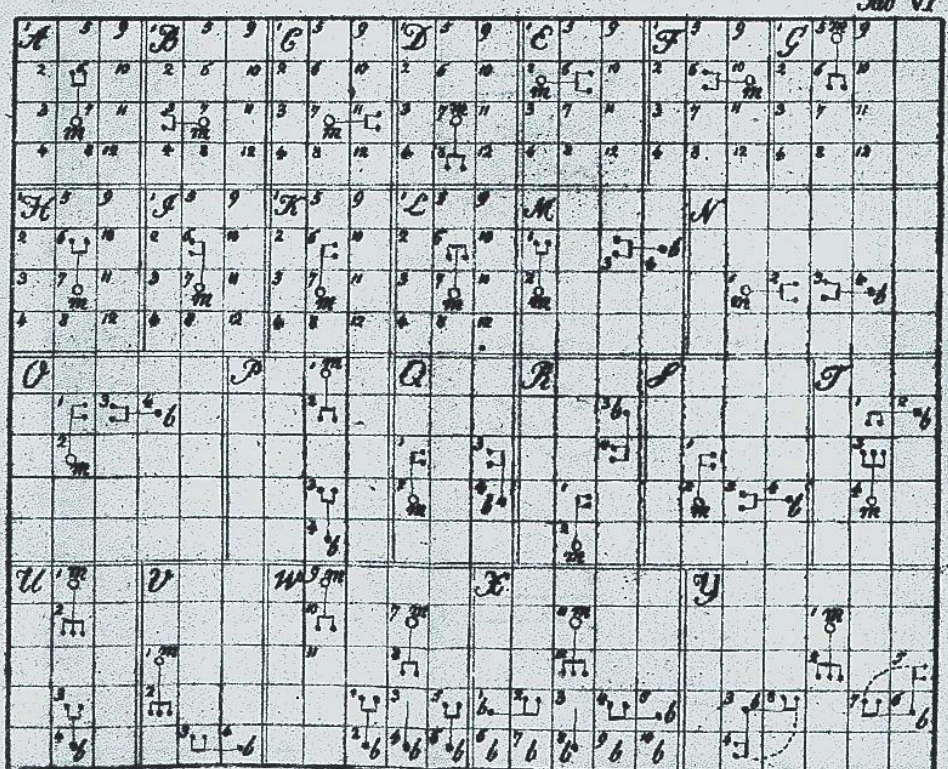


http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Tab V

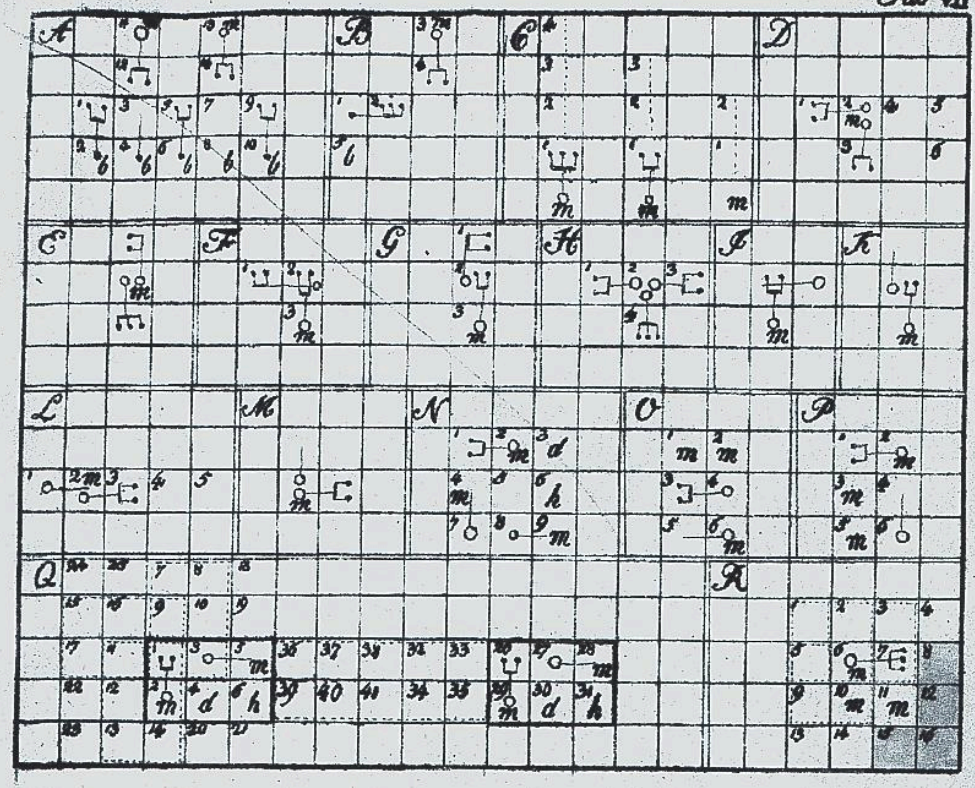


Tab VI

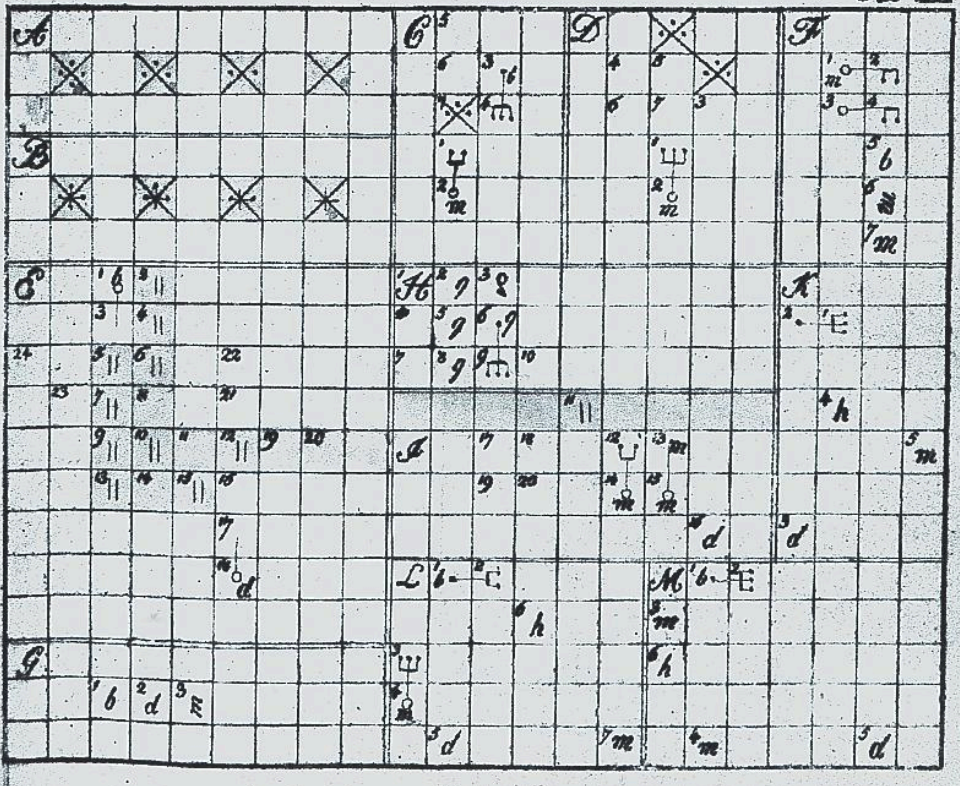


http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Tab VII

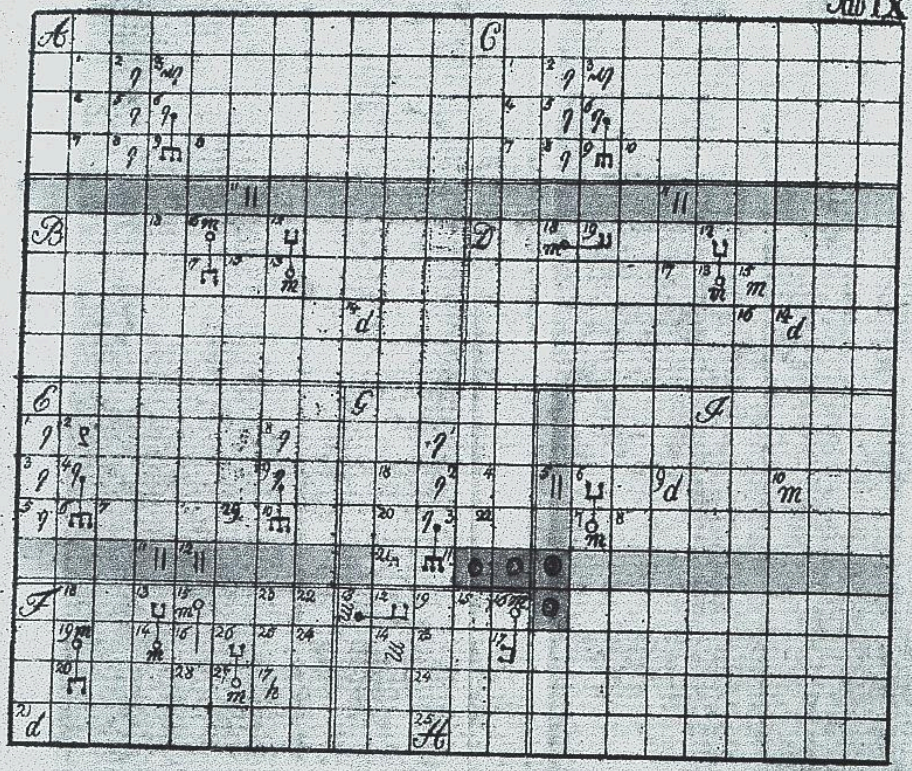


Tab VIII

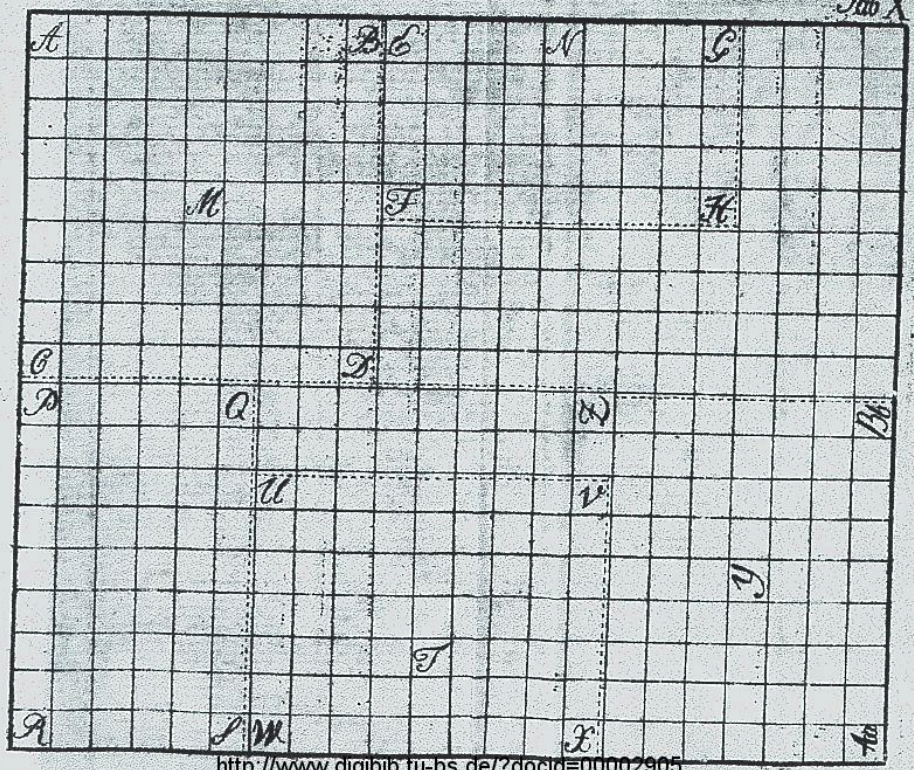


http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Tab IX



Tab X



http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905

Tab XI

q			g			e			1	2	3	a	w	f	c	v	t	n		u
		r			k			i	4	5	6			l			m			p
					h			f	7	8	9			b			d			
28	29	30	x			z			10	11	12									
31	32	33							13	14	15									
34	35	36			y			aa	16	17	18									
37	38	39							19	20	21									
40	41	42							22	23	24									
43	44	45							25	26	27									

http://www.digibib.tu-bs.de/?docid=00002905